SOFTWARE & CD-ROM MAGAZINE 锁定全世界完整的游戏情报

軟體世界

软件与光盘

7

1999.JULY

霹雳英雄榜

特别企划

什么是霹雳布袋戏？
这一群木偶究竟有什么魅力？
且看他们如何从传统舞台，
一跃成为电脑游戏明星！

新倚天屠龙记

专题报导



今年度最受期待的武侠RPG
精彩游戏图片与人物设定
首度游戏内幕完整大公开

幻想水浒传、同盟铁翼 使命的召唤、银色传说

华山论件

四大强片究竟谁胜谁负？

攻略百分百

同步收录 威胁潜伏
详尽关卡攻略，
外加作弊技巧。

美形RPG 幻想水浒传
完整剧情引导，
让你完全收录108星。

魔法门7
队伍创建指导，外加初期冒险攻略，
绝对是新手上路的最佳宝典！

樱花路透社

生化危机3 PS版 VS 生化危机外传 DC版
恐怖战栗大较劲

风色幻想SP：封神之刻

唯美战略战略RPG《风色幻想》续篇
最新情报首度公开

新一代显卡大战的序幕 Voodoo3和TNT2的战争

第五届美国E3电子娱乐展再追加精彩续报！

极速飞梭、威胁潜伏
全球今年度最轰动电影星际大战之周边游戏，不看实在可惜！

本期附送 新绝代双骄
16P 彩页游戏写真

天地劫


挑战
更聪明的三国战争、
更棘手的三国内政
体验四季的变换
山水画般的地图模式
您能在九十回合内攻下天下第一险成都吗？
您能够组合风火地水之计大败敌方军团吗？
三國演義
【参】
太阳神工作室
HELIOS SIGHT GAME STUDIO
郑州银座广告影视有限公司
您可以将贫瘠小城壮大为坚固不可攻的铜铁堡垒吗？
您可以在内忧外患之际当机立断拓展外交与贸易吗？
多变的古战场
真实的人物
■ 最完整的三国剧情！
取得重播率最多次的三国剧集之中央电视台人物与剧情授权！
■ 事件发生采中国国画画风！
出自河南著名国画大师原三国人物造型之原著、原画！
■ 完全内政DIY！
从采集资源、建筑原料工厂、生产兵种到集结兵力上战场完全自己来！
■ 真实考据三国古战场！
依真正三国时期之天时、地利设计，战略之运用可融合天候、地形、人物性格等因素！
全亚洲难以数计电脑玩家口碑推荐策略经典
全中国正宗出品三国游戏之原始金牌创作组


天地间神秘诡谲的十绝奇景
宇宙中不可思议之战神秘式
战御神龙外于气　百兽仰天弥于心
破碎虚空
《寻秦记》作者黄易，百度进军游戏界之巨作
黄易
4片CD超大容量
64页精美全彩手册
7月隆重登场！￥49元！
白莲珏施展独门绝技，
给予敌人致命一击！
反击！
传鹰一招“天时无违”
势必重创敌人！
史上最恶的国师首次登场，
您有信心打败他吗？
危机！
遭遇神秘人物阻拦的传鹰一
行人，是否能化险为夷？

主管：中国科学技术协会
主办：中国科协报社
本刊电子函件地址：soft_cd@263.net

采访热线 你我他

E3电子娱乐展抢鲜续报



由于E3展实在太庞大而且太精采了，所以这期我们将上期的"独漏"消息给补齐；你想了解《星际大战首部曲》的轰动程度吗？你想知道《波斯王子3D》的最新消息吗？看看这三页的补完篇吧！

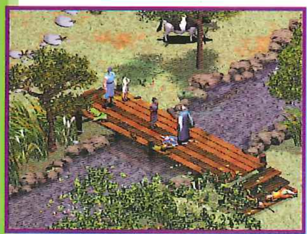


11

专题报导

14

新倚天屠龙记



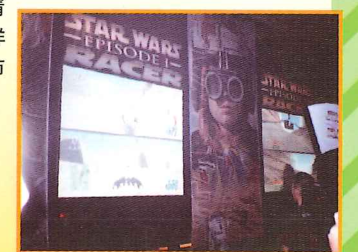
继《雷峰塔》之后，龙卷风工作室最新力作《新倚天屠龙记》终于曝光了！还记得多年前的旧作曾经引起轰动，这次的新作自然是众所注目的焦点，不过游戏可是全新制作的千万大作，豪华气派的场景首次公开，不看可惜！

特别企划

56

霹雳英雄榜

为什么霹雳布袋戏能在台湾引起这样大的轰动呢！大霹雳系列作品以极具震撼效果的武打场面；技巧性的电影拍摄手法；大起大落、推理悬疑的剧情及许多爆破与剪接特效，以既传统又科幻的方式直接深入人心。《霹雳英雄榜》当然也不例外，你也该了解为何霹雳能受到老外的青睐，又是怎样打入国际市场！



本期要目

1999.7月号 总期10期







主　　编：吴开流
总 策 划：李　刚　张志宏
编辑部主任：李　刚
执行编辑：实　夫　陈　默
软件责编：李旭朝
硬件责编：孙　嘉
网络责编：金　鑫
发行联络：黎冬梅　王琳琳

特约编辑：黄嘉仪
特约文编：杨智钦　潘志刚　王剑飞　余　盈
特约美编：郭丽莉　廖素芳　妮　诺
广告经营：吕　刚　李红雨　彭颖霞
电脑制作：罗娇峰

编　　辑：《软件与光盘》杂志编辑部
出　　版：《软件与光盘》杂志社
地　　址：北京海淀区学院南路86号
邮　　编：100081
发行电话：（010）68335552转8256、8601
广告热线：（010）68335552转8256
　　　　　（010）62981388
游戏服务：（010）62983157
图文制作：《软件与光盘》媒体制作
正文印刷：北京兆成印刷厂
总发行处：北京市报刊发行局
订 购 处：全国各地邮局
国外总发行：中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国际标准连续出版号：ISSN1008-097X
广告经营许可证：京海工商广字0195号
邮发代号：2-213
国外代号：M231
国内统一刊号：CN11-3941/N
定　　价：7.8元



经典角色扮演游戏魔法门系列的全新续作

七月上市!







权威性的**完全中文汉化版**，包括**全中文界面，全中文配音**，绝不用任何汉化“补丁”！

即将上市!

请密切留意下月的广告

玩具兵大战 II



玩具兵的世界同样残酷无情!

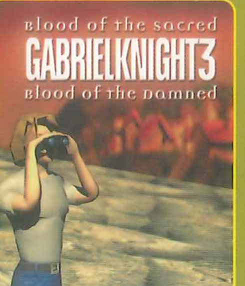
是生存还是毁灭，展现你指挥官的天才吧!

全程中文语音和紧张激烈的音乐。

只需用鼠标单击，就能完成所有的动作

热卖中 98元

狩魔猎人 3



互动电影式的悬疑冒险大片

雷耐斯勒庄园是一个不知名的小镇，却藏着一个可怕的秘密。

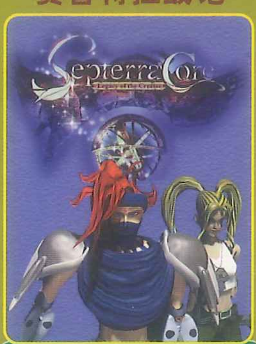
动态的彩色光影效果为人物的真实性锦上添花

著名演员参与了游戏人物的配音

玩家能够控制摄像机的角度，更加自由地探索3D环境。

8月正式上市

赛普特拉战记



颇具东方唯美风格的角色扮演新品

数百个精心绘制的3D场景让玩家体验一个巨大，完整的原创世界!

8个不同背景，动机且本领各异的伙伴可供选择!

所有角色均采用16位色3D渲染而成，举手投足特别真实逼真!

11月正式上市

智冠创新资讯展　双乐霹雳闯通关

时间：1999年7月16日～20日

地点：北京展览馆　《电脑爱好城》“游戏天地”展厅

这看起来好像很有趣，我要怎么参加呢？





很简单啊！你只要在“游戏天地”中的智冠展位和创新展位领取“通关卡”，按“通关卡”上的指示，参加各种新鲜有趣的活动，并在卡上盖“通关章”，所有关卡通过之后，就可以参加每天的“霹雳爆炸奖”抽奖活动喔！

入口区

第一站　新片展示区



想先睹今年最轰动的武侠游戏吗？
想再重回魂牵梦萦的三国战场吗？
智冠最新、最精彩游戏尽收眼底，
天地劫、破碎虚空、新倚天屠龙记、
新绝代双骄、三国演义3...
不要太激动！



第二站　无敌闯关区

听说题目会很难，是真的吗？



哎呀！怕什么，只要你平常对智冠游戏有注意的话，一切都easy啦！

一个个妙趣横生的问题，
一道道意料之外的谜底，
你是不是高手？
你够不够刁钻精灵？
只要你敢来，奖品拿不完！

第三站　概念影院区

身临其境的清晰画面、惊心动魄的音效环境，Creative PC-DVD为你营造概念化的家庭影院世界，观赏超级大片、感受顶级影音体验

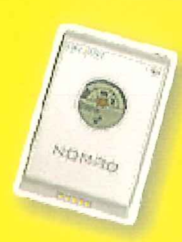
听说当天可以看到影音效果特好的影片，真叫人期待！













这里有Creative
最棒的图形卡
最酷的声卡和音箱系统
二十一世纪的时尚精品—NOMAD MP3随身听
还有...
赶快冲进Creative多媒体世界，
最新的技术产品，寓教于乐的趣味活动让您流连忘返！！
这里的好东西一箩筐，动作要快喔！

第四站 多媒体展示区



明日香：听说会场上会出现真人扮演的RPG人物喔！
碇真嗣：咦！该不会是我们吧！

玩累了吗？来轻松一下吧！
丰富的节目，快乐的气氛，真人扮演的RPG，
还有你最迷恋的歌曲...
这些是什么？会出现哪些令人惊喜的东西？
一切暂时保密，智冠的舞台，永远属于你。

第五站 手舞足蹈区

第六站 音乐无限区

新人类，新音乐，
"芯"动哆来咪，
现场乐队演绎电脑
音乐，无限欢乐，
无限畅快，请锁定
Creative创新展区
"音乐台"。





看到这么多的好东东，却担
心手上的钱不够吗？
NO WARRY，BE HAPPY！
这里有许多超值的好东西，
只要花少少的钱，就可以买
到好多好多东西喔！

第七站 超值特惠区

最终站 霹雳爆炸奖

你已经全部通关了吗？好，准备欢呼！
每天举行"霹雳爆炸奖"抽奖，让你再
次惊喜狂呼！





游戏痛快玩，奖品拿不完

敬请大家告诉大家，欢迎一起来闯关喔！

Crystal Class 聖少女學園 水晶組

学生难带，老师伤脑筋？
指导可爱学生的人非你莫属啦！

■ 玩家扮演指挥，引导一群天真无邪的美少女完成战士修业的旅程。

幽默爆笑、
充满美少女气息的
另类RSLG



■ 每位女战士各有活泼、可爱的造型出现。



■ 以前丑丑的怪物，这次都画得十分的Q版可爱。

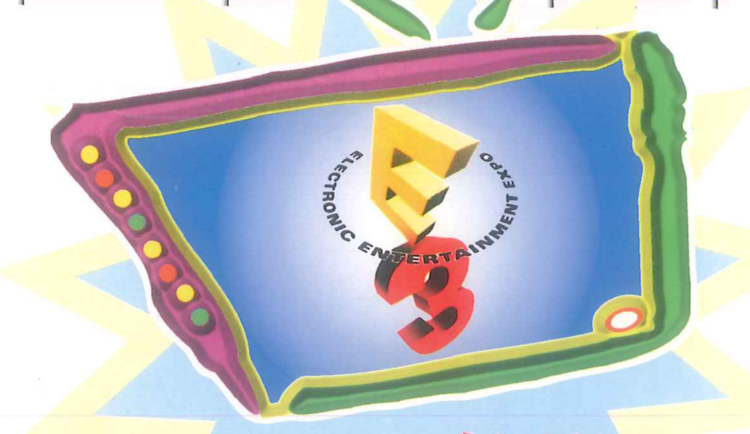


■ 玩家的决定性选择，将会影响到每位女孩对你的好感度。

艰难的修业
坚毅的友情
混乱的学园
一款轻松、机智、欢愉的热斗游戏！

■ 每一个指挥命令，都会影响到每位战士们的各项参数。





E3电子娱乐展抢鲜续报

文:snowwolf

各位读者大家好，我是特派记者Snowwolf，很高兴又和大家见面了，记得上次的E3抢鲜报导因为受限于篇幅的关系，所以一些很棒的游戏无法为大家介绍，这次笔者就继续上次报导的话题，再挑一些精彩的游戏为各位读者大人做更深入的报导，希望大家会喜欢。

LucasArts 公司

这次笔者在美国所见到最热门的新闻莫过于Star Wars电影的序章要在5月19日首映，因此不论是电视新闻或是报纸的头条几乎都和Star Wars有关，而到了上映当天，新闻头条所报的是"所有上映Star Wars的电影院疯狂挤入大批人潮，为了使场面不至失控，不得以只好请出镇暴警察来维持秩序！"由此可以看见老美对Star Wars的疯狂，可以说Star Wars甚至可以代表某种美国式的文化，而这股热潮不久之后也会漫延到世界各地吧！笔者这次虽然没能看成电影，但为了不落人后，所以也带了两套和Star Wars有关的游戏回来好好的品赏一番，将这两套游戏玩完的话，那整个Star Wars序章的电影情节也就知道了十之八九了。



Star Wars:Episode 1 - the Phantom Menace

威胁潜伏

这个游戏采用了电影式的第三人称视角来呈现，也就是说当主角在移动时，屏幕会自动变换合适的角度，让玩家能清楚地看到所扮演人物所处的环境，这种模式虽然并不是什么多新鲜的方法，但借由高速3D加速卡的辅助运算，所有的图型转换都十分的自然与真实，让玩家几乎可以说是身入其境，像是看电影一般。Star Wars序章的故事我想是大家最有兴趣的，整个游戏也是照电影的情节走，笔者就大概介绍一下此游戏的背景资料：



银河系在经过长久的演变与发展，已经维持了一段繁荣和平的时光，但在这种万世升平的假像下，贪婪的贸易联邦(TRADE FEDERATION)为了扩展自己的势力，而将魔爪伸向了一个和平的星球NABOO，而绝地武士Qui-Gon和他的学徒Obi-Wan发现自己正身不由主地卷入这场乱世纷争中。而在THEED这个城市中，年轻的皇后AMIDALA和她忠实的侍从官PANAKA也正在贸易联邦的第一波猛烈攻击下求生存。最后命运将会把绝地武士和皇后带到一个沙漠星球TATOOINE，在这边他们会找到一个具有神奇潜力的小孩"天行者"ANAKIN，虽然这个小孩的出身是个奴隶，但他终会是这一切事件的解答。什么？你们觉得笔者三言两语就把这个旷世巨作的电影情节交待完了很不过瘾吗？

好吧，那笔者再稍微详细的解说一下《威胁潜伏》这个游戏好了，在这个游戏中你总共可以扮演四个角色，分别是绝地武士Qui-Gon和Obi-Wan，侍从官PANAKA和皇后AMIDALA。每种角色都有其特殊能力，像是绝地武士的招牌特殊能力就是可以使用光剑和所谓的"原力"，光剑除了威力惊人外还可以将射来的雷射光束反弹回去，让敌人尝尝自己炮火的威力。而原力一经使用后，可以使一群攻击你的敌人被原力的"震波"震的东倒西歪，此时你可以趁敌人尚未爬起时来个切菜砍冬瓜将敌人一一铲除，另外也可以使用原力的力量来控制游戏中NPC人物的对话喔！而PANAKA的能力则在于使用一些力量强大的枪械，像是高速连发的针枪和射出的死光会反弹的双管雷射枪等，另外PANAKA还会"徒手搏击"，但空手去和机器人或是拿枪的敌人对抗的下场我想不用笔者讲大家一定很明白。这个徒手搏击的意义，观赏大于实际。AMIDALA皇后的特殊武器则是Droid Stunner，故名思义就是可以让机器人瘫痪的能力。玩家在游戏中将会有机会扮演这四位人物解开重重的谜题，最后的决战当然是和拿红色双刃光剑的黑暗绝地武士达斯魔(DARTH MAUL)的决战，他可是一位武功高强的难缠对手，银河系的未来就看你和他决战的结果了！

STAR WARS EPISODE I RACER

极速飞梭

这也是一套和Star Wars有关的游戏，但类型却和上面介绍的PHANTOM MENACE完全不同，这是一套“赛车”类型的游戏，在Star Wars序章的故事中，天行者ANAKIN将会有一段驾驶这种极速飞梭(PODRACER)和各“星”好手竞技的场面，这个游戏就是由这个部份所衍生出来的。听说当初Star Wars的企划人员正为了如何设计电影中所要表现的这种神奇飞梭大伤脑筋时，在推翻了无数提议和数天没睡的煎熬后，有一天某位同事牵了两只爱犬从企划人员的面前走过...停！！不要动！！就是这个！！我们找到啦！！...企划人员大叫，要该位同事和两只爱犬“定格”，后来牵狗散步的这个画面就成了《极速飞梭》这种竞速器械的原始构想。讲到这边或许各位读者大人会觉得一头雾水，牵狗散步和电影或游戏有啥关系？不要怀疑，极速飞梭看起来就真的像是牵了两只狗在散步的样子。这种竞速工具有一个小小的驾驶仓，用两条缆线和前面两颗巨大的窝轮喷射引擎连起来，当在行驶时就由前面两颗巨大引擎所产生的力量拖着后面小小的驾驶仓向前冲刺，看起来就像两只狗拖着人往前跑，这样讲读者大人们应该大略可以知道了吧。

此游戏支持各种3D加速卡，画面的表现不是笔者在吹牛，真是一等一的棒呀！尤其是速度感的表现可以说是笔者玩Game数十年来看过最强的，当极速飞梭在最高速行驶时，还要不时闪避各种地型的障碍，保证你左闪右躲充份体会到极速的惊险刺激，只要一闪神手指头慢个0.001秒转弯，保证你会撞个四分五裂死无全尸。尤其是当后燃器打开时那种向前冲去几乎飞起来的感觉真得是棒透了...不过话说回来，你所用的电脑配置可不能太差，至少要有3D加速卡，否则...慢速龟梭就不好玩了。





在这个游戏中你将可以选择扮演不同星球种族的赛车手，驾驶不同的极速飞梭，而在游戏中共有四种等级25个场地可以竞技，分别是新手级赛程，半职业级赛程，银河系飞梭大赛和最困难的环宇飞梭邀请赛等四级。当你在某个场地赢得胜利时，你还可以赢得该场地记录保持者的飞梭，意思就是你的机库中又增加了一个可以选择的机会了。此外每辆飞梭的性能也各不相同，有的极速高，有的转向灵活，有的制动力强，有的冷却系统好，有的是加速快人一等，各种不同的场地也各适合不同种类的飞梭，这就要靠玩家自行体验了。若嫌找不到适合的飞梭来驾驶，没关系，在竞赛中胜利的话是可以赚到一些奖金的，你可以累绩这些奖金然后到改装商店去买各种强力的改装套件，若钱不够的话，甚至可以到废弃场的垃圾堆中看看有没有什么堪用而价格只需一半的拼装二手套件，如此一来要打造一部心中梦想的飞梭就不是难事了。希望各位读者不要像笔者一样差点玩到手指抽筋喔！

EA公司的BULLFROG小组

Dungeon Keeper 2

《地下城守护者2》出来啦！还记得《地下城守护者》一代出现时，大家都对这种扮演反派角色杀尽天下英雄的新创意游戏感到疯狂，如今第二代挟第一代的名声将重出江湖了。此次由于3D硬件加速卡的普及，所以可以做出更棒的效果，如地下城中幽暗明灭的光影变化，鬼火或岩浆的蓝色和红色莹光等，保证各位读者看到后会觉得其实地下城是蛮有情调的，一眼望去灯火点点色彩缤纷，真得是可以称得上是华丽。坐拥这地下城当城主，您的目的当然是和一代一样，消灭那些自找死路想下来地城夺宝的英雄们，但二代可是多了更多不同的魔怪可供你驱策喔！如暗黑天使和小精灵等，此外各种奇怪残忍的陷阱也可以设计来让各路英雄好汉享用，还有更多功能不同的房间甚至还有赌场，这下您的怪物们一定会更快乐的！二代也支持了网络连线对战，BULLFROG也公布，他们将会在正式版推出后，不定期推出各种新的陷阱和怪物供玩家下载，扩充自己地城的势力，让英雄们死得更难看，想必体内流着邪恶因子的玩家们一定迫不及待了吧！



ACTIVISION

Quake 3 Arena　雷神之锤 3-竞技场



相信有门路的玩家们早就拿到“Q3TEST”，也就是《雷神之锤 3》的 Beta 测试版玩到不亦乐乎了吧！也相信大家对《雷神之锤 3 TEST》比《雷神之锤2》漂亮数十倍的画面感到惊异不已。但研发《雷神之锤3-竞技场》的id Software研发小组在E3上对外公布，Q3TEST的画面并不代表其为《雷神之锤3》喔，真正的《雷神之锤 3》在 3D 引擎上将会有科技上的突破，这表示其画面表现将更为真实，且他们将采取一种“curved surfaces”(曲面技术)的技巧，将传统长条型直角的边缘修正成完美的曲线，因此可以表现出比前两代更为柔美真实的画面。

对Q3TEST已感到满意的玩家看到上述消息后一定会和读者一样期待秋天的到来吧，《雷神之锤 3》(Quake III Arena)将预定在今年第三季发售。除了画面有更惊人的表现外，在网络连线上《雷神之锤3》还有更大的突破，那就是本游戏将支持跨平台连线，目前预定支持连线的平台有 Windows，Macintosh 和 Linux 等操作系统，到时后就能做到真正的网络无国界全平台连线的梦想

EA公司 Westwood小组

NOX-罗神传

Westwood这个游戏制作小组的能力向来是受到极高的肯定的，如 C&C 系列的成功也是大家有目共睹的，现在 Westwood 发表了他们最新的作品《NOX》，因为这个游戏以前并没有任何相关消息，而且在 E3 的会场上也是第一次的出现，所以当大家看到《NOX》精致的画面时，没有人不感到惊讶的，这个游戏据闻已经完成了 80%，预计将在今年秋天上市。

《NOX》的画面和操纵方式看起来像是《暗黑破坏神》，但其实除了这种即时的动作要素外，《NOX》其实是一个具有丰富剧情的RPG唷！游戏中共有三种角色可供选择，不外乎战士系和魔法系，当笔者看到魔法师施展火球术时，对其所表现出来的动态光源效果感到十分惊人，整体的感觉是超越了《暗黑破坏神》不少。本游戏最大的特色在于其随机世界制造器，意思是当你玩的是个人冒险模式时，每次你开始一个新游戏，《NOX》就会重新产生一个新的世界供您冒险，你永远也不会感到厌烦，哇！听起来真吸引人不是吗？等等，还有更棒的呢！这个游戏还支持线上多人冒险模式喔，而且最多可组成 32 个人的冒险队伍一同冒险，这是不是帅呆了呢？

Mindscape 公司

Prince of Persia 3D-波斯王子 3D

记得《波斯王子》一代推出时，各家杂志一致给予最高五星级的评价，更多评为年度最佳动作解谜游戏，笔者还记得当时两天没睡，为的就是要挥舞着弯刀对抗邪恶的法师将美丽的公主救回来的故事，那真是一段甜美的回忆...虽然最后的法师太强笔者从来没能打赢过...呜...但是没关系，《波斯王子3D》回来了，这次故事将发生在上两代的故事之后，王子打倒邪恶的法师救出了美丽的公主并赢得佳人芳心，成婚之后王子和公主到一个叫哈山的国王那作客，想不到国王的儿子垂涎公主的美丽，于是在宴会上趁王子和公主不备将王子打昏打入大牢，公主则被囚禁起来，所谓自古红颜多薄命，但我想命最薄的应该是波斯王子吧，这已经是第三次要救回公主了。



你要从大牢中努力爬回地面，然后再往山顶的要塞前去，这真是一段艰苦的历程，但我想当各位读者看到游戏美伦美奂的画面时，可能在打斗解谜之余还会停下脚步驻足欣赏赞叹吧！笔者在 E3 的会场上还看到 Mindscape 公司从赌城 Las Vagas 请来了两位舞娘真人扮演游戏中的角色，在会场上跳起回教风格的舞来，她们手中拿着回教的弯刀挥来舞去让所有的观众都看傻了眼，最后还下半腰然后把尖刀顶在胸脯上身体 360 度转一圈而刀子没掉下来，真是让人看得叹为观止眼睛都突出来了...耶！好像扯太远了，总之《波斯王子 3D》是笔者极力推荐的游戏，大家可不要错过罗！



OK！介绍了以上几个笔者认为值得一玩的游戏，希望读者大人们会感到满意，我们下次有机会再相见！Bye！

S&C



武林至尊，宝刀屠龙。号令天下，莫敢不从。倚天不出，谁与争锋？

一句话道尽整本小说的精随，也只有金庸这个前无古人后无来者的武侠大师办得到！在这部小说中，金大师借由小小的两柄刀剑，就将人性做了精辟透彻的解析，而读者也从中得到了阅读的乐趣。《倚天屠龙记》在多年前就已改编成游戏，引起许多玩家的回响，认为它是改编的作品当中相当成功的。多年后同样的游戏小组--龙卷风工作室，虽以同一题材推出新作，但是肯定以更高超的技术、更绚丽的美术、更有创意的内涵，带领玩家进入一个全然不同的金庸世界。


看看这张武当山马匹特写的高品质图片，你就该相信龙卷风工作室的美术功力有多深厚了！

最佳男主角，换你做做看！

玩家扮演的当然是最佳男主角张无忌，一个对人总是心存善意的好人。无忌的命运注定从离开无忧无虑的冰火岛生活，踏足中原那一刻起，发起重大的连环变化，因此游戏的开场便选择由此展开。整个故事的情节几乎依照原著小说来走，由小无忌中玄冥神掌、蝴蝶谷中的疗伤兼学医生涯、练成九阳神功、乾坤大挪移、到谢逊被俘皈依佛门等等，完整的交代了张无忌惊涛骇浪的生活。在这款游戏中，不但可认识到男子与男子之间的情义，无忌与四位女子之间的情感纠葛，也将牵动玩家的内心！

右手捧医经，左手习毒经

大家都知道张无忌从胡青牛处学得丰富的医理，后又得到王难姑毒经，因此他精通医、毒两种知识，也成为他最大的个人特色，既能下毒害人，又能医治人。为了凸显无忌这个不可多得的能力，游戏特别设定一种医药与毒药的组合功能。在游戏中玩家可以拾得一些药材，然后依照书中所记载的方法自行调配出治疗的药方以及毒物。打个比方来说，只要有“三虫三草膏、三兽三花膏、丹砂、蚯蚓、阴阳水”等药材，就可制造出小说中相当有名的七虫七草膏喔！



专题报导 FEATURE

独家剧情场景大公开

一部游戏除了演员、剧情重要外，剧场内的整体规划也相当的重要，玩家才能充分地享受游戏与观赏乐趣。在这一点上面，《新倚天屠龙记》就掌握的相当好，全部利用3D效果来做场景，玩家可以看到每个剧场刻划得相当细，不论是光线、水中的倒影等等，彷佛金庸笔下文字幻化成画面出现在玩家面前，让人深受感动呢！现在我们就来欣赏一下部份的剧场与游戏丰富的内容。

【一】举家远渡重洋回中土，无奈父母双亡可怜儿

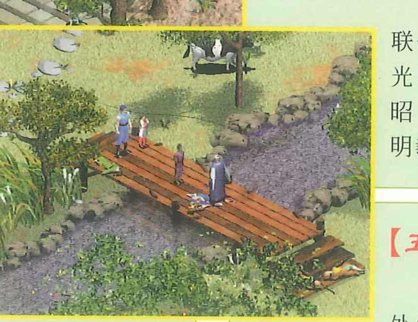
整个故事由张无忌随父母回武当山揭开序幕。原本想重回亲人怀抱，重享人间温情，却无奈不但自身遭玄冥神掌的寒毒折磨，父母更为了守住义父谢逊的下落双双自杀身亡。





张真人于少林寺山脚下遭到羞辱。

张三丰将张无忌托付给常遇春，盼能求得神医胡青牛的帮助。



【二】艰辛的求医过程

张三丰为了张无忌，拉下颜面到少林寺求九阳神功，却遭到少林寺的冷嘲热讽。回程途中救了重义气的常遇春，恰巧常遇春要前往求助于神医胡青牛，便将无忌托于他。

【三】蝴蝶谷中之医仙

素有见死不救之称的神医--胡青牛，只医治明教中人。虽然无忌并非明教中人，但罕见的玄冥掌之毒却让神医眼睛为之一亮，决定挑战这难症。长时间相处下来虽然没能完全治好寒毒，但却逐渐引发无忌对医学的兴趣，成了小小神医。

光明顶大厅

光明顶



气势磅礴的光明顶。在这里发生了十分惨烈的"六大派围攻光明顶"事件，是游戏中的高潮戏。

【四】明教总坛--光明顶

六大派与明教一向仇恨甚深，这次更联合起来要上光明顶围剿明教。张无忌在光明顶又习得盖世神功、结识可人的小昭，最后更力抗群雄，击退六大派，成了明教的新任教主。

【五】灵芙醉客绿柳庄

赵敏与无忌正式见面的地点。绿柳庄处处透露诡谲神秘的气氛，明教众人被赵敏这个古灵精怪的蒙古公主耍得团团转，中了醉仙灵芙之毒。张无忌该如何是好？

气氛诡谲的绿柳山庄，到底会发生什么惊天动地的事呢？



灵蛇岛地形复杂，好不容易来到大殿里的无忌和赵敏，到底发现了什么样的神秘人物？



【六】在灵蛇岛中究竟藏有什么大人物？

金花婆婆和殷离抓走了峨嵋派的新任掌门周芷若和小昭，回到灵蛇岛。无忌和赵敏假扮船夫一路跟随，他们将在灵蛇岛中发现一个超霹雳的人物，究竟是谁呢？

结语

《新倚天屠龙记》剧情结构庞大，游戏场景数量亦是相当惊人，不过龙卷风工作室既然能以《雷峰塔》赢得口碑，相信依该工作室丰富的游戏制作经验，必能再创一个武侠游戏经典，读者不妨拭目以待！ S&C

新倚天屠龙记人物大剖析

悲天悯人、诚实忠义之教主

武当派张翠山与天鹰教殷素素之子。幼时父母不肯透露谢逊下落自刎而死，无忌也成为各大派逼问的对象，并身受阴毒之苦，而后因缘际会习得盖世武功，成为明教新一代教主。面对明教与武林各派的恩恩怨怨，及元朝颠覆武林的阴谋，天性善良、无为的张无忌该如何处理……



潇洒高傲、足智多谋之光明右使

明教历代相传的光明使者之一，光明使者一左一右，职在辅佐教主处理教务，地位崇高在四大法王之上，只在教主之下。武功机智皆为明教佼佼者，为人冷漠自负，相貌英俊潇洒，与光明左使范遥并称“逍遥二仙”。上任教主阳顶天失踪后，独揽教中大权，与四大法王不和，造成明教内部大乱。



美艳照人、法王首位之紫衫龙王

明教四大护教法王之首，为波斯与中土混血，容貌艳丽非凡。武功高妙，水中功夫了得。因故与教中弟兄不和，破门出教，行踪不明。

黛绮斯

敢爱敢恨、机智百变之蒙古郡主

元朝汝阳王之女，蒙古名“敏敏特穆尔”，心思机敏、奇变百出，文才武略，不让须眉。相貌美艳绝伦，行事却古怪不按常理。奉父命率领蒙汉武士进袭武林各派，设计破坏武林和谐。后却锺情于张无忌，无法自拔。



温柔体贴、善解人意之神秘少女

容貌清丽、秀美无伦；见识不凡，来历不明。因某种原因潜人明教，遭杨逍识破，限制行动。为张无忌同情释放，自此便跟随在旁，甘愿当奴仆终身伺候。



霹雳狮吼、震惊武林之金毛狮王

文才武功皆为一流，因师父成昆杀害全家性命，愤而假借其名义滥杀无辜犯下三十余件大案，欲借此逼出成昆，更打死空见神僧。后至王盘山岛抢夺屠龙刀，与张翠山一家流落冰火岛。金花婆婆寻获带回中原，复落人成昆之手，监禁于少林寺，终获高僧点化，皈依佛门。



聪颖秀丽、行事毒辣之峨嵋弟子

清丽秀雅、容貌极美。原是汉水船家之女，遇难为张三丰所救，并引之人峨嵋门下。天赋不凡，受掌门灭绝师太赏识培养，成为峨嵋弟子中佼佼者。幼时与张无忌有一面之缘，亦喜欢张无忌。只可惜后与张无忌陷人情缘，最终竟由爱生恨，行事乖戾。

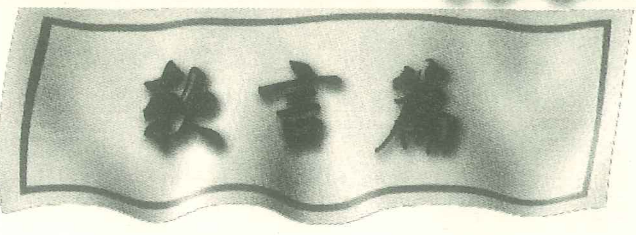


虚怀若谷、平易近人之武当祖师

武当派创始人，为人气度旷达、冲虚为怀，学究天人。悟得“以柔克刚”原理，自创太极拳，武功深不可测，为武林一代宗师。



软言硬语



光碟快报

李大嘴/文

主持人:李大嘴

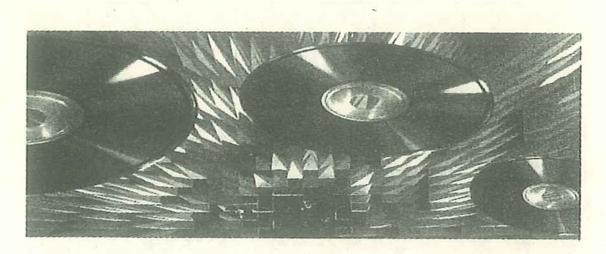
最近朋友们给我提了些意见和建议，特别感谢大家对我的支持，我也会尽力把栏目做得更好，决不辜负各位大侠的厚望。希望大家多提意见：Lidz@tonghua.com.cn

前不久收到一位 Lily 朋友的 E-mail,说没有按时收到杂志,在此需要说明一下,我们的杂志是在每月 10 号之前出版的，但在杂志运输过程中可能会有些延误,请大家多包涵。

美国佬炸了咱们的大使馆气还未消，近日又听说流行的游戏《三角洲特种部队》中有一个美军飞机袭击我空军标志战机的场面，把俺李大嘴的肚子反气大了。于是今天我就去买了个《决战朝鲜》来出出气。

"美丽杀手"、"CIH" 的余毒还未散尽，从互联网又爬来了"蠕虫"，它形同"美丽杀",但破坏力不逊于 CIH,欲知详情,请看"光碟快报"。

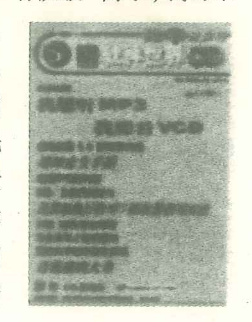
如果你收到一封主题叫做"Re: XXX"的邮件时，你可能收到了一枚定时炸弹。邮件这样写道："嘿！Clinton(假定这是你的名字)。我已经收到了你的 E－mail,并且会尽快的给你一个详尽的回复。这以前请先看一看随信所附的 Zip 文件。你亲爱的 Clinton"。实际上,这个"Zip 文件"是一个名为"zipped_files.exe"的文件。当你打开后,会出现一个 WinZip 的错误信息。然后病毒会像一个生态链一样，使用你的微软 Outlook 地址簿，广布福缘，在同一时间，还会感染你所有的微软文件格式。如果用户从不使用 Outlook,



病毒虽然不会扩散,也同样会毁坏 Windows95、98 或 NT 下的文件。其厉害之处还在于，它可以感染从 C 盘到 Z 盘的所有驱动器。如果你想通过关机的方式来消除蠕虫，是不会奏效的，因为当你重启时，病毒将附加到 .ini 文件上，使注册表改变。这种手段是非常恶毒的，因为带病毒的邮件就来自你的朋友回复信。到我写这篇文章为止，还没有有效的杀毒软件来对付它，所以你要是真中了这样的奇门遁甲，即使你武功盖世，恐怕也只能躲在墙角里擦眼泪了。国外的防毒专家警告说，用户在打开邮件中的附件（尤其是可执行文件 exe 时),千万要小心。最好的方法是谨慎对待你邮件中的附件，发现可疑的便毫不犹豫地删除。目前 McAfee 在其网站上已经公布了一个补丁(patch),包含了如何移去这种蠕虫的指导。

我看今年应该叫"国际病毒年",瞧这一年出了多少杀伤力强大的恶性病毒。也许真该感谢这么多病毒的"帮忙",我们杀毒软件的厂商，才得以生存和发展——想必这次王江民先生又该没事偷着乐了！不过我们也该感谢杀毒软件的设计者和开发者，有了他们的辛苦工作，我们才一次又一次把硬盘从病毒的魔爪下解救出来。所以说，病毒可以免费，杀毒软件是不能免费的，这些费用是对软件开发者劳动的一种肯定。

提到病毒，我们也会联想到病毒的设计者，他们除了脑子里进了脏东西之外，也是个绝顶聪明的计算机高手。说实话我一直想成为像他们那样的"骨灰级"高手，我可不是想编病毒害人哪……（金鑫：呸，你也没那个天赋！）天赋并不重要，主要是靠你的勤奋学习加上科学的方法。最近出的几套计算机教学光盘也许可以帮帮你的忙：《软件世界》第 5 期的配套光盘将教你制作 MP3 音乐软件、MP3 播放器的使用方法、如何处理录音效果以及最新



软言硬语

硬件DIY,光盘还收录了超级解霸5.5完全版、IE 5.0正式版、行天98、瑞星杀毒和多个MP3播放器以及软件游戏百余种,光盘加手册才卖18元,是不是很值?希望大家尽快学好计算机知识,来《软件与光盘》当编辑,这样我李大嘴也能轻松轻松喽!(主任:正好把这个没用的李大嘴轰走……)

另外由育碟苑推出的《计算机等级考试99最新版》也是个不错的软件,它分为DOS、WINDOWS、FOXBASE、QBASIC和C语言,它以试题为主,每册定价42元,也许它会帮你顺利通过等级考试,到时候可别忘了我李大嘴呵!

不过说真的,不要认为成为计算机高手,就要参加等级考试,计算机的知识是在日常实践中的点滴积累,应该试着用电脑去开发些新鲜的东西,平时多阅读些计算机刊物,比如《软件与光盘》就不错嘛,软件、硬件、网络、游戏应有尽有,知识性、趣味性、娱乐性合而为一,快来抢购!(主任:这话我爱听。)



哎呀,光教大家怎么玩电脑了,可别忘了要学好功课,期未考了90分,爹妈才会答应给你买《生化危机》的哦!为了假期能玩游戏,现在就得好好学习。《翰林汇课堂伴侣》包括语文、数学、英语、物理和化学五门课程,共18万道习题,具有查询试题、综合测试、智能记忆、人机阅卷的功能,能帮你学习和巩固知识。高中和初中分别为两张光盘,99元。

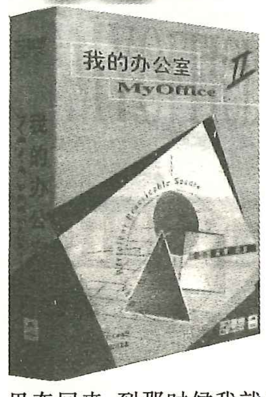


写到此处,我忽然感觉到有些乏味了,正如有的读者批评的,"'光碟快报'怎么总是介绍那么几种软件?"的确,我们的软件业也总是没完没了炒那几个经典的软件:"金山词霸"到了第三代,"超级解霸"到了五代半,KV300也快出到Z++…+版了。可惜厂商就是认准了教学呀,电脑呀,英语呀……害得我写"光碟快报"也得绞尽脑汁。

不过最近我发现了一款叫做《趋势》多媒体光盘,制作新颖别致,不落俗套。它包含了大量的最新流行音乐、MTV和电影片段以及20万字的文章和1000多张高精度图片,具有一定的收藏价值,才18元。可惜我的消息太不灵通,直到它最近出版了第4期才刚刚知道,就赶快告诉大家,有关信息你可以查阅Http://www.cdmedia.com.cn。

工作之余也该轻松一下,当你打开《新潮电子》配套光盘第一辑"春之潮"时,你会发现里面有"跳舞宝贝"、"百威青蛙"和"酒吧里的克林"等既可爱又好笑的屏幕保护,还有跳棋、象棋、五子棋等精彩小游戏,还包含大量的实用工具,这张光盘已经以16元上市了。

最近软件的一个销售热点是联想推出的《我的办公室》,其中包括了网络、办公自动化、维护工具、商务管理、英语计算机教学和休闲娱乐的几十种专业软件,4张CD,288元,这样的价格卖到国内流行的几十个正版软件,绝对不亏。合理的价格机制为市场注入了新的活力,中国的软件业也会逐渐走入正轨。经过努力不断提高软件的质量,把市场从美国佬的手里夺回来,到那时候我就用背面印有"Microsoft"的光盘当茶杯垫。



为了大力宣传我们物美价廉的国产软件,我首先介绍给大家"正普2000"最近的部分新产品,其所售光盘一律20元/张:《佳儿小学语文、数学系列》、《趣味家教美语》、《超级英语博士》、《一步一步学上网》、《中国古代兵法》、《多媒体制作工具大全》、《跟大师学绘画》、《中外十大经典名著》等,关于这些软件的具体情况请你咨询正普公司(010-82624500)。

困扰我们的除了没完没了的病毒外,就是"千年虫"的问题了。目前很多软件都可以制服"千年虫",但大多都是基于BIOS的解决方案,这种方案存在某些隐患,最近开发的"千年虫"克星软件——Y2000RTC得到了广大销售商、用户的青睐。它的解决方案是把CMOS中的世纪字节由"19"强制改为"20",这样就可以彻底的根治"千年虫"问题。



最近将要上市的游戏是:尚洋电子公司的《世纪战略》7月10日上市,杭州晶天公司的《天地劫之神魔至尊传》中文版于7月上旬上市。《自由与荣耀》据说是世界首款三维实时战略游戏,而且是国内首款支持Internet战的游戏,无论怎样我都想玩一玩的。智金塔公司将在暑期推出《人在江湖》、《胜者为王》、《江湖后传》和《世纪大富翁》四款全新游戏。还有大众软件推出的《恋爱物语》,目前我还不能确定它的上市时间,估计最迟不会超过8月初。最后愿大家能在欢乐中渡过一个有意义的假期。Ω





蓦然回首游戏路

——中国游戏软件销售市场回顾(下)

主持人:白玉盘

破囊之锥

98年的国内游戏市场经历了97年的热闹后,随着整个经济大环境的变化,在上半年一下就沉寂了下来,寂静得有点让人心寒。除了《铁甲风暴》偶尔闪了一下,就象《星际争霸》这种在国外红得发紫的游戏在国内也是冒了一下头就沉了下去,远不如它的前辈《C& C》在国内的销量。而这种情况如果要等到经济大环境变好才能改变的话,基础本来就十分薄弱的中国游戏业可能就会元气大伤、一蹶不振,而且已经有了不好的兆头,前导、腾图的退出证明了这一点。

一切与95年都那么相似,穷则变、变则通。在这个关键时刻,中国游戏业需要一剂强心剂、需要“破”——不破不立。怎样来“破”呢?整个游戏界都在思考。

一家98年初才改版的电脑杂志《软件与光盘》在这时出面了,它与一家也是98年才成立的国内游戏公司成都众心电子以及另一家老牌游戏公司智冠电子一起,三方合作,把一部《风云》游戏放在了《软件与光盘》杂志8月份的配套光盘里,以25元的低价在全国同一时间上市,结果大家肯定都已知道了。直接的是:①《风云》成为98年游戏销量总冠军;②这本电脑杂志名声大振,销量直追在国内已有几年历史的排在头两位的电脑娱乐杂志;③更多的电脑媒体开始与软件公司合作发行产品。

但是其间接影响我认为却是更为重要,而且对国产游戏制作公司来说更加如此——这就是游戏产品在销售渠道上进一步成功扩展。

中国的游戏销售渠道一直以来就很单一——软件店。其它的一些渠道虽然也在试着进入,至今却还未成熟;偶尔的随机捆绑,既获利太小、又不具有连贯性;一些低价邮购全是老旧库存,没有影响力;就算在一些百货商店里卖,也显不够普及,不痛不痒的,其广告效益远大于经济效益;书店系统里又对游戏不太重视,顺带做一做而已。当然,这也是利益驱动使然,在市场经济里,只有双方都有相差无几的好处时,才会有强烈的原动力,《风云》杂志版的发行就是两方得同利的绝妙样本。

先就游戏软件来说,它是必须得以量取胜的,短时间、大批量、低价格是游戏软件生存发展的不二法门。但其苦于销售渠道单一由来已久,软件店数量有限,其它地方又因相关利益太小,又不愿意下功夫去做,在软件店里销售还要顾及形象,包装得精美才行。所以售价也一直不太容易下来,有一些低价产品也是老产品,不成气候;而对于电脑媒体来说,通过遍及全国的邮政书亭、报摊销售,渠道早已成熟,但同时竞争也越来越激烈。一本杂志要想引起读者注意,必须得有特色,非常鲜明的特色才行,后来者更是如此。所以,两方都有需要,哦!再加上消费者也希望更方便、更快捷地买到更便宜的游戏产品,就是三方都有需要了。这种三全其美的事为什么就一直没人去做呢?

所以,早在97年,我就听人谈论过游戏与杂志一起卖的事,但一直到98年8月才有人真正敢把它做出来,而且还成功了。这其中到底有多少不为人知的困难,我不得而知,但站在今天的角度,把这整个发行活动前后连贯来看:我不认为《风云》游戏配合《风云》电影上市是巧合;不认为《风云》能在同一时间全国几乎都能买到是巧合;不认为全国各类媒体(包括北京青年报、各地电视台)对《风云》游戏的报道是巧合;也不认为在其后紧跟着发行的《风云》双 CD 精装版是巧合;更不认为两周的《风云》捆绑杂志销售一空是巧合。抛开游戏的品质不谈,单就市场来看,这是98年中国游戏界唯一一个前后连贯、计划周详、行动迅速、反响强烈的大型市场营销活动;就单一产品的销售来说,其规模也只有96年的《三国演义 II》、97年的《血狮》勉强能与之匹敌,但前一个只能算成功一小半,后一个则是彻底失败,而且那还是在游戏品种不太丰富、市场竞争不太激烈的情况下,与98年万舟竞渡且水源不足的情形不可同日而语。

现在,囊已破、锥已出,接下来就要看整个业界的反应了。

风云际会

首次游戏公司与杂志社合作的成功,为软件产品的市场销售另辟了一条通路,一条可继续走下去的路,全国范围内每年可卖出两亿多册期刊的渠道大门渐渐地为软件产品打开了。

首先跟进的是《电脑报》,它在配套光盘《游戏世界3》中配送了震源工作室的《战国风云》,定价28元;接着是《新浪

潮》周刊在98年27期里配送了威孚的《游戏工厂》,定价15元;直至99年6月《新浪潮》的《魔法门7》,这一浪接一浪的配送风潮,从98年8月起至99年6月,粗略统计一下:已有十家电脑媒体跨入了这个新领域;发行了29个软件产品,其中有10个为首发的新产品,还有6个经典的老产品;已有3家媒体开始在固定时间发行配套产品;更有数家媒体也已跃跃欲试。看情形,在2000年时,国内绝大部份的电脑媒体都将跨足此领域。

中文原创游戏在技术上与国外高品质游戏相差甚远,能够坚持至今,只是靠了游戏文化的理解差别、游戏语言的天然亲合力、游戏价格的相对差距以及广大国内游戏爱好者的鼎力支持。但现在游戏中的地域文化色彩已渐渐淡化,汉化水平提高的国外大作越来越多,其价格也在向中文原创游戏产品靠拢。而几次希望与失望的煎熬也让国产游戏的支持者们有些灰心了,要知道,他们毕竟是拿出了自己为数不多的银子来支持国产游戏的。所以,中文原创游戏要一边提高制作水平、一边降低产品售价来迎接这些挑战。可是现实中的中文原创游戏,在市场销售上光靠原来的渠道来做这些事,未免有点心有余而力不足。

媒体渠道的开辟,首先降低了游戏公司的宣传成本,进而摊薄了其发行费用,这对中文原创游戏公司来说可不是一笔小数目,而媒体也会让自己所发行的游戏在短时间内知名度迅速上升;再就是媒体渠道的特殊性将会保证游戏发行有一定的基数,这也给了国产游戏公司一个回报其支持者的好机会,他们不是常说:"只要有一定销量的保证,我们就可以降低价格"吗?以上两点决定了媒体渠道所发行的游戏将可以大幅降低售价,降到只比盗版略贵一点。这样,国产游戏的支持者们在支持的时候,也有了更多的选择,不至于产生巨大的心理落差。这些都将可以让中文原创游戏制作者们能放心地把精力用在制作游戏中去,也会让更多的游戏爱好者加入游戏制作的行列中来。毕竟,他们已知道在现在情况下,有一种方式,可以让他们只要做出好游戏,就不会怕亏本。

可能有人会说:你也太肯定了吧!但是据我所知,就截止到99年6月,随媒体发行的几个首发的游戏,加上它们原来的发行渠道所销售的量,可以说已经收回了制作成本,有的已经开始"疯狂的盈利"(有点夸张)。客观一点,应该说有的游戏在制作水平上还很不成熟,只因媒体渠道还是开辟不久,大家有一定的新鲜感,加上媒体的大力宣传,也算是发行成功吧。所以,媒体渠道在目前可算是给中文原创游戏送了一个救生圈,一个不太大但完全可以浮起来的救生圈。

不过,现在这些媒体配送的软件,虽有不少精品,但同时也应看到,有些杂志的软件配送明显是为了赶潮流而做,让人觉得不太认真,连详细的说明都没有。而有些软件公司也只是把杂志当作倾销存货的另一条渠道,把在库房里尘封已久的老产品从盒子中取出来直接就放到杂志里。媒体渠道对于软件公司来说,意义决不只是一个清理库存的地方,这种不太负责的行为会使消费者失去购买热情。所以,我希望媒体渠道这朵初绽的花朵,不要因为劣质的花肥而提前枯萎,高质量的产品才是媒体渠道得以大放异彩的基础,这就得靠国内的软件公司与电脑媒体一起来自律、一起来努力才行。

很多事往往就难在跨出的第一步上,《风云》发行方式带来的意义在于:它证明了就算在现在如此困难的市场上,好作品、好宣传、低售价、多渠道的行销方式是完全可以行得通的。第一步走出去了,后来者也就蜂拥而至。而从现在游戏界最新的动向来看,风云模式的影响已不仅仅限于媒体渠道,一些有着先天优势的有背景的游戏公司,已经准备在原有的主流销售渠道上采用风云模式,也就是:用品质一流的游戏,在强有力的宣传攻势下,采用低位的售价来扩大其市场份额。这些游戏公司虽然发行的大多是国外品质优良的游戏,他们的举动也多多少少会加大中文原创游戏的压力,但总的来说,我认为对国内游戏业的发展还是利大于弊。市场的发展要靠竞争来推动,没有竞争的市场是没有活力的,在竞争中成长起来的中国游戏业才会根基深固、不惧风雨。

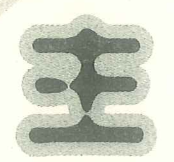
市场是千变万化的,风险与机遇往往并存。

期　待

在中国现在的环境里,对中文原创游戏公司来说,我认为销售渠道的重要性更显得生死攸关,品质相对国外游戏而言较差的产品就更需要强大的行销来弥补,这也是本文想要表达的观点。我希望有更多的不同包装、不同价格的游戏出现在中国游戏市场上,有更多的方法让更多的渠道为更大的利益来销售游戏,那时,我们的游戏一定会做得更好,我们也会更加用实际行动来支持国产游戏。

98年是一个有点说不清、道不明的年度,可也是一个能看到点希望、找到点光明的年度。而在千年世纪的最后一年里,有名的、无名的、激情的、理智的中国游戏人,正竭尽他们的全力在为中国游戏业的腾飞铺路搭桥,虽然有砾石荆棘、有不如人意、也有些好大喜功,还要忍受漫骂指责,但责之切,正因爱之深!现在的劳其筋骨,正是为了明天的天降大任!我们这些对中国游戏事业有些关心、有些焦急的人在期待着中国游戏百花齐放的那一天——不管要等多久!毕竟,中国的传媒虽然已是竞争激烈,但离真正的市场化、产业化还有一段不小的差距,与软件公司的联姻将会进一步推进媒体的市场化、产业化进程。而对软件公司,特别是国产游戏软件公司,意义当然就更为重大了,而这主要还是从国产游戏的现实情况来看的。Ω

FrontPage 98 轻松做主页





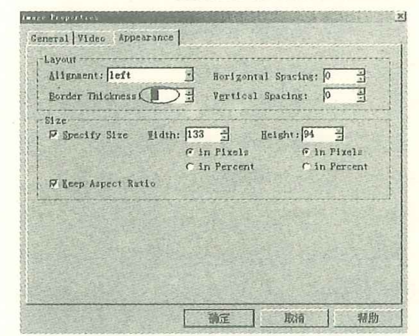
干雪芳/文

(接上期)

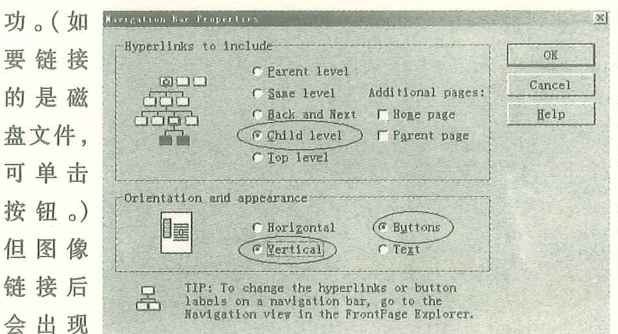
二是使图像的背景变为透明，方法是单击绘图工具栏按钮，鼠标就变成此工具状，然后在图像的背景处单击，即可将背景变为透明(背景必须是单色)，从而使图像与页面自然融合。



三是在图像上输入文字，如在象鼻山图像上输入“桂林旅游”四个字。方法是选中图像后单击绘图工具栏中的按钮，在出现的文本框内输入文字后，可用格式工具栏中的各工具对文字进行润色，此与Word中的操作大同小异，恕不赘述。



四是在图像中加入超链接，这与文本的超链接方法基本相同。如我们要将象鼻山图像链接到“桂林旅游”站点上可以这样作：选中图像，单击常用工具栏中的按钮，出现图所示的对话框，在URL地址栏中输入相应网址则链接成功。(如要链接的是磁盘文件，可单击按钮。)但图像链接后会出现



一个外框，想去掉外框，可右击图像，选择Image Properties(图像属性)……，在对话框中选择Appearance(外观)选项卡，出现如图所示的对话框，在Border Thickness(边框厚度)中输入0即可。

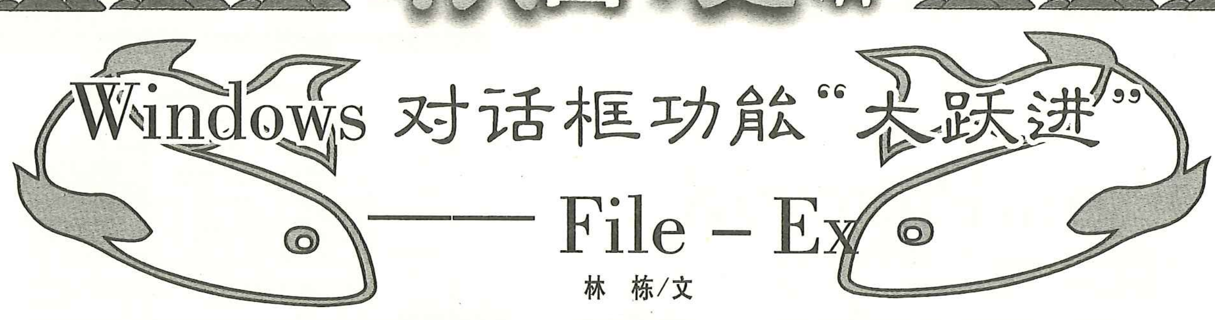
* 左部放置子网页的导航条：在Insert(插入)菜单中选择Navigation Bar...(导航条)，出现如图所示的对话框，此对话框的上部是选择导航条所链接的网页级，我们选中Child level(子级网页)；下部是选择导航条的出现形式，我们选择Vertical(垂直显示)、Buttons(按钮形式)，确定后出现的导航条如图所示，此按钮风格由以上选择的主题样式Nature决定。多么轻松，子网页的链接及按钮设计就这么轻而易举地完成了。

* 右部上边放置学校简介。这一步关键是图文混排，为使学校照片置右并使文字绕图，右击该图像，选择Image Properties/Appearance，在Alignment(图像与文本的对齐方式)中选择right(图像置于文本的右边)，效果如图所示，然后在图像的左边输入有关文字，文字就会自动绕图。右部下边两个单元格分别输入有关信息，至此，整个网页设计基本完成。



四.浏览网页

单击屏幕底行按钮，可预览网页。此外应在不同的浏览器中浏览网页，以检验网页的兼容性，如出现不兼容问题，可参阅有关书籍，限于篇幅，恕不详述。



Windows 对话框功能"大跃进"——File－Ex

林　栋/文

Windows 操作系统与 Dos 操作系统最大的区别就是广泛使用了图形化操作界面，因此对话框是用户在操作 Windows 过程中经常接触的东西，其中用户最为熟悉的可能就是标准的 Windows 文件"打开/保存"对话框了，一般用户无论使用任何软件都需要使用到这两个对话框。虽然 Windows 是一个很好的操作系统，但它也不是十全十美的，例如用户如果要在文件"打开/保存"对话框中进行文件复制、移动等等一些操作都是比较困难的，这样用户不得不在资源管理器中完成这些操作。为了用户能够更加快捷地操作计算机，COTTONWOOD 公司推出了一个专门用来扩展 Windows 对话框功能的使用软件—— File－Ex，它可以完全改变文件"打开/保存"对话框的样式，使用户可以快速完成一些常用的文件操作，而且它也可以帮助用户迅速选择需要的文件，File－Ex 不仅可以增强文件打开/保存对话框的功能，而且它可以让用户定制任何一个运行于 Windows 操作系统上的应用程序的所有对话框的样式，以适合用户进行快捷操作，这好象听起来有点象天方夜谭，但是确实 File－Ex 可以增强对话框的许多功能，如果你不信的话，且听我慢慢道来！

(图 1)

上网的用户可以到网址为 http://www.cottonwoodsw.com 的网站上下载 File－Ex 的安装程序，安装程序会在 Windows"开始"菜单的"启动"程序组添加一个 File－Ex 的快捷方式，这样用户每次启动 Windows 系统就会自动运行 File－Ex，此时位于屏幕右下角的系统托盘中将增加了一个 File－Ex 程序图标，如图 1 所示，使用鼠标右键单击该图标将弹出图中所示的菜单。(见图 1)

确定 File－Ex 运行后，用户可以启动一个诸如记事本之类的应用程序，然后选择相应命令打开文件打开\保存对话框，此时弹出的将是如图 2 所示的对话框，File－Ex 在 Windows 标准对话框的底部增加了一些按钮和组合框而组成了全新的文件打开/保存对话框。在 Windows 标准对话框中，如果要对文件进行重命名或复制等等操作，用户都必须通过单击鼠标右键，然后在弹出的快捷菜单中选择相应的命令，但是有了 File－Ex 后，用户只要单击对话框中相应的按钮即可完成许多文件操作，主要包括删除、重命名、复制、移动、查找和创建文件夹等操作，一般用户单击每个按钮都会弹出一个相应的窗口，图 3 所示的是查找文件的窗口，File－Ex 的文件查找功能比 Windows 系统自带的查找功能更为强大，File－Ex 允许用户在指定的磁盘驱动器、文件夹中查找某个文件，当然也可以使用通配符，而且使用 File－Ex 用户可以在任何多个磁盘中查找文件，这也是 Windows 文件查找不具备的功能。

在如图 2 所示的文件打开/保存对话框的底部还有四个组合框，它们是 File－Ex 提供的用来帮助用户快速选择需要文件，其中每个组合框的意义如下：

*Recent Files Used：File－Ex 能够记录用户最近在对话框中选择过的文件，File－Ex 将这些文件分为两类：当前应用程序(Recent Files Used)和其他应用程序（All Aplication）使用过的文件，File－Ex 至多能够记录 25 个文件项目，用户可以直接在这个组合框中选择最近使用过的某个文

(图 2)



件，在选择文件项目的时候对话框的当前路径也会切换到该文件对应的文件夹下。

*Recent Folders Used：与“Recent Files Used”组合框功能类似，它是用来记录用户最近在对话框中访问过的文件夹的路径，用户选择组合框中的某一个项目后，对话框可以快速切换到相应文件夹中。

(图3)

*Favorite Files：记录用户需要经常访问的文件类型，用户在文件打开/保存对话框中经常要选择诸如TXT或者BMP格式的文件，如果用户每次选择文件之前都需要在文件类型组合框中选定相应的文件类型，那么这样未免也太麻烦了，有了File－Ex，用户可以将所有需要经常访问的文件类型保存起来，这样以后就可以随时调用。用户选择“Favorite Files”框中的“Add Select File or Mask”选项可以在该框下创建一个当前对话框中选定文件类型的快捷方式，用户选择该快捷方式即可改变对话框的当前文件类型。

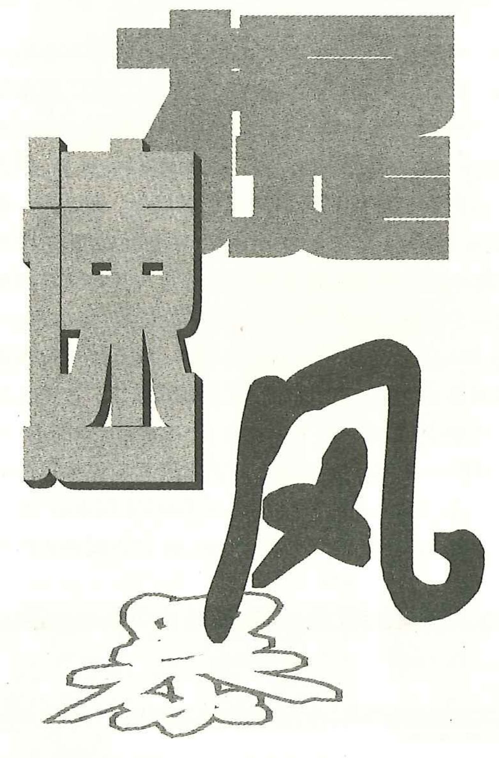
Favorite Folders：与“Favorite Files”功能类似，它是用来记录用户需要经常访问的文件夹路径，它的使用方法与“Favorite Files”大致相同。在“Favorite Folders”和“Favorite Files”框下都有一个“Edit Favorites”选项，选择该选项将弹出如图4所示的对话框，用户可以在对话框中任意删除位于这两个组合框下所有的文件或者文件夹的快捷方式，或者改变它们的排列次序。

系统安装File－Ex后，Windows中的标准文件打开/保存对话框会自动变成如图2所示，但是其他应用程序的非标准对话框并不会作任何变化，不过，用户可以使用File－Ex定制任何对话框的样式。使用鼠标右键单击位于系统托盘上的File－Ex程序图标，然后选择弹出的如图1所示菜单中的“Learn New Dialog”命令，此时在屏幕左下角将弹出一个如图5所示的对话框，它提示用户打开需要定制样式的对话框，例如用户就可以选择Word窗口“文件”菜单下的“打开”命令弹出文件打开窗口，然后单击所示对话框中的“OK”按钮，然后根据File－Ex一步步提供的提示，用户就可以十分顺利地完成对话框样式定制操作，File－Ex将这种通过定制非标准对话框而得到的全新对话框称为“Trained Dialog”，而其他标准的文件打开\保存对话框叫做“Common Dialog”。按照File－Ex的缺省参数，启动File－Ex后就会影响到以上两种对话框的样式，但是用户可以根据需要暂时停止File－Ex对某些对话框的作用，取消选择图1所示菜单中的“Enable File－Ex for Common Dialogs”命令，可以暂时将文件打开\保存对话框恢复为原来标准的Windows样式，而“Enable File－Ex for Trained Dialogs”命令则是原来切换File－Ex对非标准Windows对话框的影响状态。

(图4)

以上只是File－Ex的大致功能，另外File－Ex还可以让用户设置所有对话框的样式，这里就不一一介绍了，用户可以自行实践。通过以上介绍，用户应该或多或少知道了File－Ex的功能，总而言之，它可以彻底改变Windows对话框的样式，使用户更加快捷地使用电脑，既然File－Ex有这么好的优点，用户又何乐而不为呢！你应该赶快去下载一个试一试。

(图5)



昱龙/文

面对着WINDOWS蜗牛般的启动速度，软件下载的漫长等待，难道我们只能忍受？错误，即使不用任何软件，我们也能使我们的电脑工作得更快、更好，更出色。如果你还没有放弃你的电脑，那么我们就为自己的电脑来个全面提速吧。在此，我还要感谢为我提供资料的朋友，希望我们智慧的结晶能为你带去一丝欣喜。

每台电脑一开机，BIOS最先被启动，可见BIOS是电脑启动的基石，电脑性能的优越与否，很大程度和BIOS有关，如果能很好地对它进行设置，那对启动速度会有很大的帮助。

1. 修改BIOS设置

要对其进行设置，我们首先要进入BIOS菜单，大部分的BIOS是在启动时按DEL进入，但不同的BIOS有不同的进入方法，现在多数电脑使用AWARD BIOS或AMI BIOS，可根据屏幕下方的提示操作，进入后，我们见到的就是BIOS的主菜单，通常我们只需要修改：

AWARD BIOS：BIOS FEATURES SETUP（BIOS参数设定）中的

QUICK POWER ON SELF TEST——ENABLED（启用）
CUP L1 CACHE——ENABLED（启用）
BOOT UP FLOPPY SEEK——DISABLED（禁用）
CHIPSETFEATURES SETUP（芯片组参数设置）中的
SYSTEM BIOS CACHEABLE——ENABLED（启用）
VIDEO BIOS CACHEABLE——ENALBED（启用）
VIDEO RAM CACHEABLE——ENALBED（启用）

AMI BIOS：ADVANCED CMOS SETUP（高级CMOS设定）中的

QUICK BOOT——ENABLED（启用）
FLOPPY DRIVE SEEK——DISABLED（禁用）
SYSTEM BIOS CACHEABLE——ENABLED（启用）
ADVANCED CHIPEST SETUP（高级芯片组设置）中的
VGA FRAME BUFFER USWC——ENABLED（启用）
PCI / PLUG AND PLAY SETUP（PCI/即插既用设备）中的
CLEAR NVRAM——NO

好了，改过之后按F10存盘后退出。

下面我们就要启动WINDOWS95/98了，它的启动之慢是众所周知的，但我们仍然有办法对付它。

2. 加速启动WINDOWS

首先，我们就要对CONFIGN.SYS和AUTOEXEC.BAT中的驱动进行精简，去掉无用的驱动，释放它们占用的内存。然后我们在CONFING.SYS的开始加上SWITCHES=/F，这样可以省去启动DOS时等待按F8或F5的2秒钟。随后我们要简化WINDOWS的自启动程序，在WIN98中我们可以通过维护向导将启动中的程序取消，在WIN95中，我们可以直接删除，或通过REGEDIT（注册表编辑器）对注册表HKEY_LOCAL_MACHINE\ SOFTWAR\ MICROSOFT\ WINDOWS\CURRENTVISION\RUN中的自启动程序进行优化，为了更快地启动，我们可以去掉华丽的壁纸、屏幕保护，减少桌面上快捷方式的数目，不要使用WIN98活动桌面中的按WEB页查看。IE的该项功能对CPU的影响最大，对它的禁用使开、关机的速度都有所提高，同时降低分辨率也可以有效地提高速度。

完成了上面的工作之后，让我们想一想还有什么东西没有解决，想来想去，对了还有WINDOWS的蓝天白云，那位同志说了，不会吧，难道连这个也能删掉，没错，俗话说的好，人有多大胆，地有多大产，只要你想干，哪有干不成的事。当WINDOWS启动时，我们可以一直按住ESC键就可跳过该画面，更直接的方法是直接修改根目录下的MS-DOS.SYS文件，只要在[OPTIONS]下加入：LOGO=0，即可。

为了加快显示图表，我们可以在桌面空白处单击鼠标右键，选择“属性”——“效果”，再将“使用各种颜色显示图表”复选框取消。

图表显示快了后，你有没有觉得菜单显示又有点慢，没关系，慢慢来嘛，要想提高菜单的显示速度，我们只需要在注册表中的HKEY_CURRENT_USER\ CONTROL PANEL (ESKTOP新建一个字符串“MenuShowDelay”，并为其赋值为“1”。再看看菜单的弹出速度吧。

改完这些，WINDOWS下还有能改的吗？当然有，而且现在的设置才是提速的关键呢，用鼠标右键单击我的电脑，

"属性"——"性能"——"文件系统"——"硬盘"将计算机的主要用途一项设为"网络服务器"(该项对上网的朋友有一定的风险,很容易受到黑客的攻击),然后将"可移动式磁盘"中的"启动所有可移动型磁盘驱动器上的后写式高速缓存",因为如果禁用"驱动器的后写式高速缓存处理",那就会将所有的写操作都写到了磁盘上,而不是写到高速缓存中。

这必然会损失一部分的性能。其它选项中(包括"图形"选项)如果遇到滑杆,一律拉到最大。

这些都干完后,我们就要优化虚拟内存了,那位同志又说了,不是 WINDOWS 自己可以虚拟吗?这话没错,可是 WINDOWS 只会傻不拉叽的用剩余空间最大的盘,而这不一定是速度最快的盘,你可以根据你的实际情况,一般将最小值和最大值都改为128M 即可,改得差不多了,刚才有多少次没有重新启动了,这次都算到一起吧。

好了,现在进入 WINDOWS 你就能明显地感到速度的提升了,那还有别的方法使 WINDOWS 更快一点吗?方法当然是有的,听我细细道来。

3. 加速硬盘

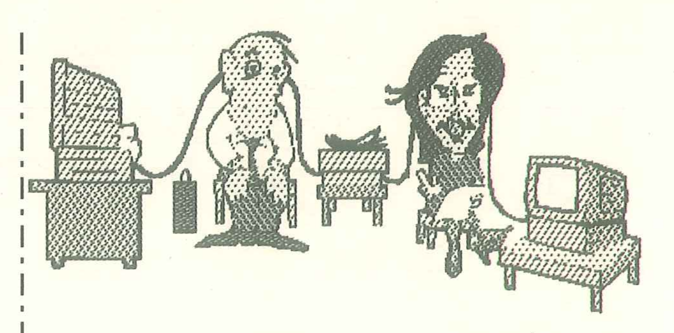
硬盘的提速可以使许多软件运行的速度提高,我们还是进入"系统属性"中,然后单击"设备管理器"—"磁盘驱动器"—"CENERIC IDE DISK TUPE64属性"中将"DMA"选……,那位同志你又有什么事?DMA 就是 DMA,就是不告诉你,各位同志,你们说我容易么,其实 DMA 就是 DIRECT MEMORY ACCESS 的缩写,它的意思就是"存储器直接访问",它允许在外部设备和存储器之间直接读写数据,说白了就是不通过 CPU 直接进行数据交换。CPU 少了这一腿,你说速度能不快么?不过这要求你的硬盘要是 ULTRA DMA 硬盘,如果不是这种硬盘也没有关系,我们还有很多的方法使硬盘提速,由于 WIN98使用 VCACHE VXD 技术代替了 SMARTDRV 32位保护模式,而 VCACHE 为单个驱动器创建单独的高速缓存,用以满足你最经常执行的特定任务的需要。既然如此,我们自然会想到,如果硬盘能使用速度较高的内存做 CACHE,一定能提高速度,没错,要实现它其实很简单,单击"开始"—"运行"—键入"SYSEDIT"—找到"SYSTEM. INI"在其中找到[CACHE]加入:

MINFILECACHE = 512

MAXFILECACHE = 2048

保存后退出,重启动即可。

还有一个的方法是将硬盘转为 FAT32格式,这样可以有效地利用硬盘空间,同时可以使用较小系统资源,在 WIN98下只需单击"开始"—"程序"—"附件"—"系统工具"—"驱动器转换器"即可。在 WIN95下没有现成的转换器,如果手头又没有转换工具,没关系,只要你有 WIN95 OSR2 的安装盘就成,首先我们将 WIN95 OSR2 中的



HIMEM. SYS、SMARTDRV. EXE、FDISK. EXE、FORMAT. COM、YS. COM、MSCDEX. EXE、CHKDSK. EXE 以及 IDE. SYS 拷至 A 盘,并建立配置文件:

CONFIG. SYS

FILE = 40

DOS = HIGH

DEVICE = HIMEM. SYS

DEVICE = IDE. SYS / E: MSCD000 (E: 为光驱所在盘符)

AUTOEXEC. BAT

MSCDEX /E: MSCD000 /M: 15

SMARTDRV

然后用 A:引导系统,键入 FDISK,将硬盘重新分区,只留下一个 C 区,再次用引导盘启动,格式化你的硬盘,用 CHKDSK 查看簇的大小是否为4K,如果是,我们就将 A 盘中的文件拷至 C 盘,重新启动,OK,键入 COMMAND 看看,有什么变化,在此之前屏幕上显示的是:

MICROSOFT(R) WINDOWS 95

(C)COPYRIGHT MICROSOFT CORP 1981—1995。而现在是…… 1981—1996

不过如果你的计算机中有重要的数据,不便于格式化,那也不用着急,我们还可以用别的方法来补上,如果你是一个细心的用户,你一定发现为什么光驱设置中为其分配的最大缓存只能达到"4倍速或者更高"而我们现在的光驱基本上都在24速以上,难道我们只能听任微软的摆布吗?

4. 加速光驱、软驱

WINDOWS98/95为我们提供了1238KB 的物理内存优化光驱,只要我们能增加缓存,就能发挥光驱原有的能力,单击"开始"—"运行"—键入"REGEDIT"打开 HKEY_LOCAL_MACHINESYSTEM\CURRENTCONTROLSET\CONTROL\FILESYSTEM\CDFS,然后在右边的窗口中有三个键,我们只需修改 CACHESIZE 和 PREFETCH:

16速光驱:右键单击"PREFETCH"——"修改"将键值改为"80,03,00,00"

24速光驱:右键单击"PREFETCH"——"修改"将键值改为"40,05,00,00"

游戏修改工具大阅兵（二）



含笑加盟金山游侠笑傲江湖

作者　ASUKA

两年前，《金山游侠》作为一个新兴的游戏修改工具风靡一时，其出色的修改效果和独特的汉化功能吸引了大批的使用者。今天，金山公司经过长时间的研制，开发出《金山游侠》的续集——《金山游侠 II》。

作为一个小型工具软件，金山公司却做出一个另人震惊的市场动作：拆资买断歌星含笑的新歌《笑傲江湖》MTV 的电子板，并邀请含笑做《金山游侠 II》的形象大使，含笑的形象将出现在本套软件的包装、广告等地方。

面对竞争激烈的游戏修改软件市场：前有 FPE 一虎当道，后有 Game Master 和东方不败等追赶，《金山游侠 II》真的能够“笑傲江湖”吗?请看《金山游侠 II》练就的“独孤九剑”。

第一剑，“破剑式”。DirectX 下智能弹出。

众所周知，目前市场上所有的游戏修改工具使用起来都必须从当前游戏切换到工具窗口，而《金山游侠 II》独创的“智能弹出系统”能针对不同类型的游戏——无论是运行在 Windows９５／９８还是 MS-DOS 游戏，都能凭借强大的智能引擎，分辨出当前游戏的模式，而直接弹出，无须来回切换。而且，《游侠 II》的开发者直接针对 DirectX 技术，实现了在 DirectX 游戏下的直接弹出，解决了游戏修改工具的一大难关。

第二剑，“荡剑式”。《金山游侠 II》修改速度快。

《游侠》能精确定位游戏程序在内存中所占的地址空间，大大缩小了搜索范围，从而使搜索过程变得简洁有效。经测试，平均每次查找时间不超过 3 秒。

第三剑，“破刀式”。一剑即出，破尽天下所有刀法。

《金山游侠之笑傲江湖》可以说是目前为止修改范围最广泛的工具软件。小到扫雷，大到《帝国时代》，都如手到擒来一般。《游侠》可以修改所有运行在 Windows 下的游戏，包括 MSDOS 游戏及 Windows１６／３２位游戏。

32速光驱：右键单击“PREFETCH”——“修改”将键值改为“00,07,00,00”

在“PREFETCH”中修改键值为“AC,09,00,00”

软驱也能通过优化提速，设 HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CURRENTCONTROLSET\SERVICES\CLASS\FDC 为“0”。

5. 加速上网

上网的提速方法在《软件与光盘》的前几期已经有了详细的介绍，在此就不多费口舌了，但我发现有的“猫”的优化能力较强，特别是台湾的 MODEM，如果在其 MODEM 的初始字符串中加入“%C0”后，“捕鼠”能力大幅度提升。

6. 加速小技巧

A. 多使用 WINDOWS 提供的系统工具，定期维护系统。

B. 如果你在使用 OFFICE，可以把它的自动检索功能关闭。

C. 用 WORD 编辑的信件不要直接作为附件发出，而应该先进入 WORD 将要发的信件打开，全选内容，复制后重新打开一个文档，将内容粘贴，你会发现这么一来，同样内容的东西竟然大小相差如此悬殊。

D. 将 DOS 方式中的扩充内存和扩展内存都设置为 1024，并将空闲敏感度提高。

怎么样，你的计算机现在是不是跑得更快了，当然还有关于外设的提速方案，如果大家感兴趣，可以联络我，Y_LONG@263.NET 大家共同探讨共同提高。Ω

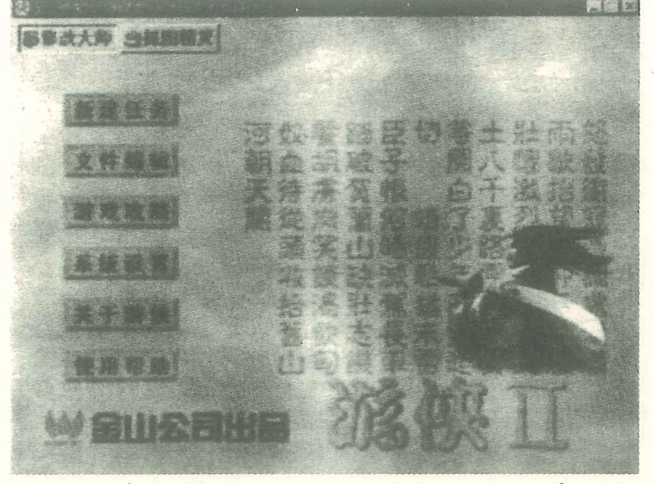
软言硬语

第四剑，“破枪式”。超强的“模糊数据搜索系统”。

大家在修改游戏数据时，总会碰到这样的情况：某些数据是没有确定当前数值的，表现出来的是一个状态条。要修改此类数据，就得借用低阶搜索功能。由于低阶搜索功能的复杂性，许多同类工具在这方面都表现得比较薄弱，甚至不具有此项功能。而《游侠 II》依仗其独特的“模糊数据搜索系统”，将此项功能发挥得淋漓尽致。其低阶搜索的准确率之高，在此类产品中是非常罕见的。就连最酷的《盟军敢死队》也不在话下。对于许多打斗类，射击类游戏迷来说，这一定会是一个福音。

第五剑，“破鞭式”。完善的截图功能。

此功能也是建立在完善的 DirectX 技术之下的。目前，截取 DirectX 游戏的画面是所有截图软件的难题。但《金山游侠 II》能截取任何 Windows 模式下的图片，而且，在截取图片时，你可以选择全屏、窗口、区域三种模式，大大地简化了操作，真正作到了“所见即所得”。



第六剑，“破索式”。简单易用，在线精灵会随时对你的操作进行提示。

《金山游侠 II》中的智能系统会分析玩家当前的操作步骤，在线精灵将会给予适当的提示。这一功能适合于初级用户，即使你从未接触过此类产品，也能很快学会使用。

第七剑，“破掌式”。内置《金山词霸 III》电玩版，含丰富的游戏词库。

现在国内市场上的英文游戏比较多，国内玩家多苦于 E 文基础不好。现在有了《游侠 II》，你就不用担忧了，因为在《游侠 II》程序中内嵌了词典软件《金山词霸》的电玩版，里面含有大量的游戏专用词汇。鉴于现在市场上的军事类型游戏比较多，金山公司还拆资派专人修订了一套军事词库，一定能在最大程度上满足你的使用。

第八剑，“破箭式”。内容丰富的游戏赏析。

在《金山游侠 II》中，还为用户提供了一套完备的经典游戏的赏析。在该赏析中，对有史以来的经典游戏都做了详细的介绍、点评，能让你迅速加深对游戏的理解，对于游戏制作技术发展的认识，从而做一个“开玩有益”的玩家。同时，对于所介绍的每一个游戏，都备有详细的攻略和秘芨。有了这些东西，再配以《游侠 II》强劲的修改功能，要通关也只是弹指一挥间的事了。

第九剑，“破气式”。个性化多套界面方案。

考虑到用户喜好的多样性，《游侠 II》特意准备了多套不同的界面方案，供用户选用。缺省型是适合于大多数用户的，明朗型有着明快的节奏；而阴暗型则比较压抑；此外还有武侠型、典雅型等供玩家选择。当然，玩家还可以把自己喜欢的游戏界面制作成《游侠 II》的使用界面，这可是时下最流行的界面 SKIN 技术。

从游戏修改工具的历史沿革来看，游戏修改工具的发展是紧跟着游戏制作技术的发展的。在最早是 Game Master 一枝独秀，到了 DOS 4 GW 保护模式下的游戏多了起来，FPE 逐渐显山露水。而现在的 Windows 时代，就应该是《金山游侠 II》的天下了。

Game ICE：(简称 GI)

作者：小璋璋

网址：
http://student.thu.edu.tw/~s845235/gice/gice.htm

Email：s845235@student.thu.edu.tw

Gmae ICE 的推出是近期的事，并没有悠久的历史，GI 的命名来自于作者对除错领域领导者 Soft-ICE 的崇拜，作者本身是东海大学的学生，有多年程序设计的经验，所以 GI 似乎使用了较为复杂的技巧。目前 GI 只有测试版，作者宣称正式版在他还没满意前不会推出。由于目前测试二版提供的功能有限，所以笔者在此仅简略地介绍主要特色：

（1）分析方面：宣称以组合语言最佳化，在高阶分析单一个数值时比 FPE2000 快一点，但是没有连续分析及字串分析的功能，低阶分析方面目前仅提供一个八位元的分析，速度也不尽理想，亦不能混合分析。

（2）抓图方面：目前修改软件中最强的抓图能力，可以抓下 Voodoo 卡的游戏画面，这是作者最自豪的功能。

目前 GI 还没有成形，亟需作者努力。GI 的网站上有许多的相关文件，有兴趣的玩家可以去瞧瞧。

软言硬语





观察哨

Roc/文

主持人：孙嘉

近一段时间大家都在为新一代显卡的上市而疯狂，而这些显卡哪个性能更好也成为了争论的重点。各个硬件的讨论区(如飞翔鸟硬件论坛http://bbs.pcbirds.com)里都是火药味冲天，每种新型显卡各有不少拥护者，时常一言不合就会对吵起来。我觉得这完全没有必要，因为每种显卡都有自己的特点和用户定位，现在很难讲哪款显卡会象当初的Voodoo一样鹤立鸡群。但我个人感觉3dfx现在的处境越来越不利了：一方面，TNT2在速度上要胜它一筹，Savage4的价格低廉而且S3TC技术被越来越多的软件支持，G400还没有发售，它的展示画面已经令无数玩家发狂；另一方面，D3D日趋完善，已经能提供接近Glide的画面。更何况现在还出了几个可以模拟Glide的软件，让其他一些显卡也能玩到Glide加速的游戏，当然，它们的兼容性还需要进一步完善。不难看出，3dfx前面的路已经越来越难走了。

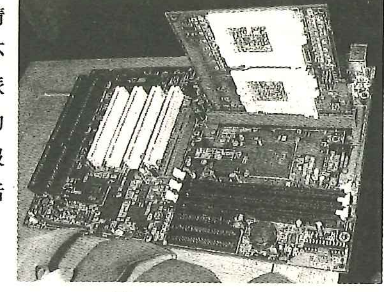
算了，不谈这个了，还是先来看看本期的硬件观察哨吧。

引……

(睡梦中)……铃铃铃……(电话响了)。

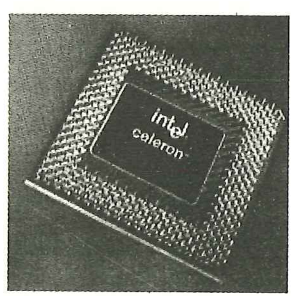
"Roc在吗?"一个家伙上气不接下气的到："我是孙嘉，这月还是懒的写硬件观察哨，孔明这小子又在关键时刻背叛革命，居然以XXX为理由拒绝帮忙！"

哎！孙嘉好可怜哟，以前对孔明使用过的"甜言蜜语"一口气全对我用了一遍……。不幸的孙嘉，在考试前一天被"敌人"折腾的人仰马翻，真可怜啊……。登天难，写硬件观察哨更难，我也有很多事情没做完呢！……，不过，哎……，看在朋友一场的份上，看在孙嘉泪汪汪表情上，Roc也只有硬着头皮上了，各位有什么不满意的就去找孙嘉吧！(孙嘉：Roc纯属一派胡言！只因前几天被我们几个"朋友"用他的稿费"请"他吃了顿饭，Roc一直找机会报复。这不，居然说出这种有损我光辉形象的话来……看来，这个月还得"请"Roc吃一顿。哈哈哈……)



言归正传

CPU：真是够乱的……



PentiumIII－450MHz六月初大概要价是2300多元，而近日突然莫名其妙地升至2600多元，估计是最近的货源太紧张了。令我感到费解的是：如果软件开发商不对PIII的SSE指令做优化，那么无论是整数运算还是浮点运算，PIII－450MHz比C300A超频到450MHz时能有多大的提高呢？买PIII的人们难道仅仅是为了要"奔腾三"这个名号吗？不过电脑是绝对没有任何保值意义的。

近来CPU市场最廉价的产品大概要属CYRIX的了，他们的MII 233/300/333报价分别为220元，240元，260元。居然比INTEL的PMMX系列都便宜多了。要知道PMMX 200/233MHz还要卖到360元和390元呢！CYRIX不久前已经宣布退出CPU市场，如果您对他们以前的产品情有独钟的话，那不妨买一枚MII CPU来留作纪念吧！

AMD那边只有K6－2 400MHz的价格还高高在上，要价1300，比起INTEL手下的高主频赛扬价格优势不大，其余K6－2 300—380MHz价格在300—700元间。

说到CPU，不知您是否听说过有3－8倍频的东西，每种外频间隔0.5(听起来不可思议吧，哈哈)。我前几天就弄到这样一块"宝贝"，是INTEL特制的一枚PII450MHz。因为没有锁倍频，所以我既可以用66MHz×7.5＝500MHz工作，也可以用100×5＝500MHz工作，甚至是150MHz×3＝450MHz，哈哈，这次可以充分体验提高外频对系统性能的提升了。(……远处某个狡猾的影子偷偷摸摸的挪了过来，"喂！CPU留下，放你人走！"果然不出所料，好东西总会被别人惦记，哼！来犯之敌当然也无需猜测了，除了孙嘉没别人了)。

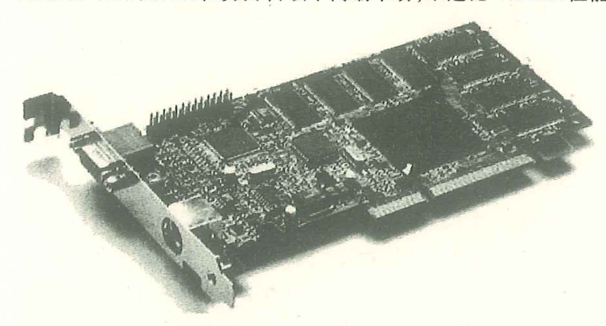
内存：历史价格最低点

现在64MB的LGS 7J内存只要370元，128MB的为770元，真是太便宜了，同时这也是

这一段时间来最低点了，大概近期很难再有大幅度降价，想行动的友要快哟！哎，想起当年那4MB的普通内存还花费了我1200大元，现在这些钱够买上一百几十MB了，说不准两年后1200元可以买上1GB内存呢。

显示卡：

这应该是本月最被大众关心的话题了，因为新一代显卡陆续上市了。3dfx除了用Voodoo2和Banshee在低价市场维持外，以Voodoo3 2000和3000在努力占领中高端市场，不过比Voodoo3性能



更强劲的TNT2 16MB也陆续以1300左右的价格出现了，比如小影霸YUAN TNT2，Diamond Viper V770，丽台Winfast S320 II等，看来Voodoo3要想获得胜利必须要看软件厂商的脸了：如果他们开发的游戏继续对3dfx的GLIDE做充分的优化，那么Voodoo3还很有竞争力，不过现在微软的D3D也愈来愈成熟了，在使用相同API的条件下，Voodoo3的画面和速度都属一般。

就在3dfx为自己仅有的优势——GLIDE感到庆幸时，他们以前的盟友Creative推出了一个模拟GLIDE用的软件：Unified。使TNT系列的显卡可以在GLIDE方式下运行，而且在Creative的Savage4中也是如此。它还可以支持GLIDE所不支持的32BIT色和24BIT Z－Buffer。虽然Unified目前还没能做到100%兼容GLIDE，但从一些著名游戏《如虚幻》来看，Unified无论从速度还是画面质量都是非常出色的！——Creative这个惊人的动作简直就是想要3dfx的小命！！！

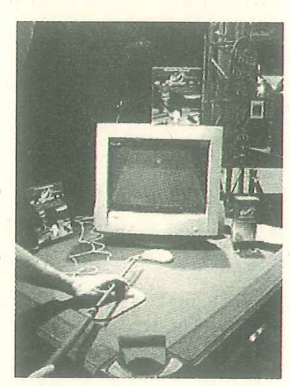
此时会有很多3dfx的支持者高呼："GLIDE太优秀了，TNT都要用D3D去模拟它。"在他们看来，Creative推出Unified是因为GLIDE好，而实际却恰恰相反。我上文提到过，GLIDE兼容性优势是V3的一个较大卖点，Creative等由于对3dfx不将V3芯片出售给他们而怀恨在心，同时他们又必须使自己的TNT或Savage系列主流产品在这一点上打败V3。所以，Creative推出Unified真正的目的在于狠狠打击3dfx的现有优势力量及Voodoo3的市场占有率，从而在第四代显卡的较量中，取得宝贵的一席之地！

另外一则重要消息就是Matrox的MGA G400即将上市了，其综合性能将会非常强大。G400的RAMDAC提升至360MHz，最大可以支持32MB显示内存，为双128位总线设计，2D能力相对上代的G200有了质的飞跃。相对第三代显卡，G400改进的地方是最多的，不象TNT2那样以增加硬件多边行发生器和提高频率为主，或象Voodoo3那样生把Banshee的2D内核加在Voodoo2上并超频。

同时G400还可以支持双显示器，非常适合高端商业应用和要求严格的玩家，比如你在上网的同时，可以同时用另一台显示器观看DVD影碟。除此而外，G400最重要的新特性就是可以支持硬件凹凸贴图了，它能使物体表面产生栩栩如生的皱纹视觉感受，比如水面的波浪效果。

届时G400将会出现N种版本，最低端的为16MB显存，单显示器接口，价格大约定在1600元左右；显存增加到32MB时的价格也不算太高，1800元左右。当然带有双显示器接口的就要贵一些了。以上几种G400为普通版，芯片和显存的额定工作频率分别为125MHz和166MHz。

为了能和其他公司的高端产品竞争，Matrox还推出了一种叫做G400 MAX的版本，芯片和显存的工作频率分别达到了166MHz和200MHz，这样的G400都是配备双显示器接口。前几天我有幸搞到一块，玩了一会儿Quake3，发现G400 MAX的速度和3dfx Voodoo3 3500，Nvidia Riva TNT2似乎没什么差别，但是G400 MAX的32BIT色性能很好，相对16BIT色时它不会像TNT2那样有较明显的下降。不过这么一来，其价格自然也高了不少。嘿嘿，不要被我的话吓到了，G400 MAX 32MB双显示接头的价格，估计人民币为：两千九百九十九大元！！！(……快跑啊，不好了！孙嘉又想来抢我的G400 MAX了……)



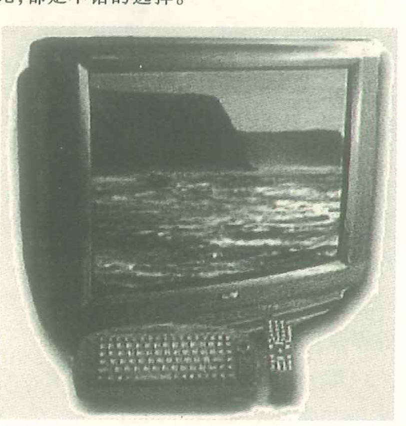
另外现在使用TNT Venta芯片的显卡也全面上市了，通常配备8MB显存的Venta卡价格都在600元以下。经过测试，它的2D，3D速度尚可，在较低分辨率下和TNT等区别不是很大，上到1024×768或更高时，由于显存及带宽等因素，Venta要略微比16MB的TNT慢"一点点"，不过对于一般用户不会有太大影响。

除了上面介绍过的几种外，S3最新的Savage4也摆上了货架，这位"野人"性能也还可以，支持S3独有的S3TC纹理压缩技术，前不久我看到的《虚幻》S3纹理压缩的补定，视觉效果果然出色。这次S3非常想凭借Savage4翻身，改变Savage3D在玩家心中不好的形象，但最终还是要看游戏开发者对S3TC的支持情况。

下一阶段的第四代显卡大战看来就要拉开战幕了，谁会是最终的获胜者呢？让我们拭目以待吧！

其他硬件产品的消息：

现在对于那些想买硬盘的朋友应该是好时机了，昆腾的火球八代8.4GB现在已经降到1200元的价位了，希捷的10GB和13GB也仅要1350元和1420元，都是不错的选择。



近来声卡的价格也有不同幅度地下降，其中最明显的要属帝盟的S90了，降价的主要原因是不法商人引进了大量水货而导致的，不过这是代理商所烦恼的，对我们用户来说反而是"福音"了，哈哈！喜欢S90的弟兄们还等什么？

软言硬语

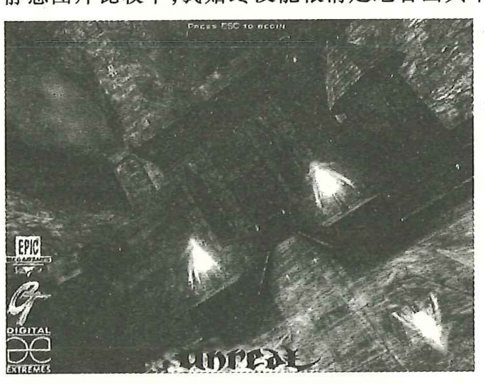
新一代显卡大战的序幕

——Voodoo3 和 TNT2 的战争

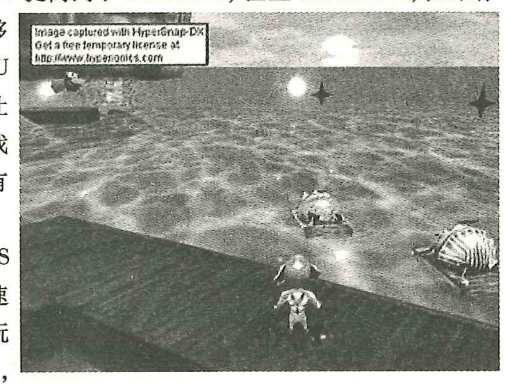
MITSUI/文

Voodoo3 和 TNT2 的正式发售，宣布了第 4 代显卡的全面上市。一段时间，关于 v3 和 TNT2 的传闻也闹得沸沸扬扬。一会儿说 Voodoo3 不支持 32BIT 渲染，一会儿又说 TNT2 的画质多么高，搞得买了 V3 的朋友心惊肉跳，准备买的朋友举棋不定。下面我就从一个使用者的角度阐述一下我对两块东西的评价。我得到的两块显卡一是自己购买的一块 Voodoo3(STB 2000)，和一块从朋友那里借来的 Winfast320II(16M)。由于是从使用者的角度来看，那些繁琐没多大用的测试数据我就不说了。

首先，我从大家最关心的画面质量来说，我同时用两台机器测试游 NFS3，机器配置同 (PII300 + 64M + 6.4G(10.1G) + 三星 510P)，从画面来看，我可以不客气地说，Voodoo3 的画面质量还是要高出 TNT2，光影的处理和雾化的效果都可以说是我见过的显卡中表现最好的，而且这个差距很明显，无论是色彩的过渡还是画面的精细度上都可以看出！看来作为 VOODOO 一贯强项的雾化和光影效果确实仍然不容小视。而 TNT2 的画面的确比起 TNT 来说有不小的提高。在画面这一项目中，V3> TNT2，——回过头来说说 32bit 渲染和 16bit，从我的感觉来看，在两幅 TOMB3 的静态图片比较中，我始终没能很清楚地看出其中的差距，试想从静态的图片中都无法清晰地感觉到 16 位和 32 位色的差距，那么从动态的游戏中就更不好区分了。又对比了几个游戏，但我找不出现有的游戏中 TNT2 胜过 VOODOO3 的画面（编者注：其实，有很大的原因是现在的游戏编写时很少有为 32bit 渲染优化的，相信不久之后 32bit 渲染优化的游戏大量上市后，TNT2 的表现要比现在好得多)！



其次，我们从速度的角度来看，V3 2000 在游戏中的速度非常快。我玩了几个游戏 UNREAL. MOTORACER, NFS3 的速度都很快。感觉超过了 TNT 甚至 TNT2。这就是 3DFX 提倡的放弃 32 位的渲染而保证速度。完全可以说 V3 的速度的确达到了 V2 SLI 的速度。值得注意的是，Voodoo3 的 GLIDE 在低分辨率下表现得更好，而在 1280X1024 下 D3D 速度则更快。对 V3 而言，即使是 1280X1024 的分辨率，它依然获得了 35FPS 以上的速度，可见第四代显示卡确实是把上一代显示卡(v2、TNT、G200)的游戏标准分辨率由 800X600 提高到了 1024X768，甚至 1280X1024，如果你有速度够块的 CPU 就能够让 V3 在游戏中拥有 1024X768 下 30FPS 以上的速度。而在玩 NFS3 时，如果你没有 30FPS 以上的速度，那你会感觉在开拖拉机，而不是 BMW！再看看 TNT2，在速度上的确好快，尤其是在 1024X768 下，高出了 V3 大约 8 - 9 FPS，这不能说不是个差距，而如果开启了 TNT2 的 32bit 渲染，那么速度就没 V3 2000 那么爽了。速度：TNT2 > V3，（同样是 16BIT）最后，我们相比一下显卡的试用寿命，这是个最不好说的问题，因为现在的硬件发展太快，从 RIva 128 到 TNT2，前后用了多少时间？从 p100 到 pIII500？太快了。我看两者寿命都很长。但是 nvidia 的速度好像太快了些，TNT3 都快来了？(晕倒)！而且目前，大多数游戏都有对 v3 的 GLIDE 优化，所以……（现在 VOODOO2 还在市场上坚挺，任何游戏 VOODOO2 都通吃，VOODOO2 何时过时？VOODOO3 呢？）。



结论：voodoo3 的优势在于美丽的画面，游戏的优化（EA 公司的游戏可是对 voodoo 优化的），独到的 glide 接口，要玩 N64 吗？要玩 PS 模拟器吗？没办法只能用 voodoo 系列（GLIDE 生命力强大，你看连创新公司也出了个针对 TNT 和 TNT2 的软模拟 GLIDE 的软件，你难道不觉得既然大家一致看好 D3D 为何还要模拟 GLIDE 呢？：）正所谓，3D

面对Remark的战争

飞翔鸟 林子 /编译

引言

什么是 Remark?

下面关于 Remark 的定义来源于 Intel 的网址 (www.intel.com/procs/support/faqs/iarcfaq.htm#ELEVEN):"Remark 是一种从处理器包装的表面非法地移去商标和芯片认定标志,用不正确的认定标志重新标记(如 75MHz 的 Pentium CPU 被标记为 90MHz)的行为。"一开始你会觉得这个想法很荒谬,因为当人们将 CPU 插进一台电脑时,他们会看见它真实的速度。然而大多数 Remark 的人会超频他们的 CPU(通过改变总线速度或倍频设置),这样就几乎没有办法分辨出一个 CPU 是否被 Remark 过了。

为什么 Remark 的人这样做呢?

我想这很明显。用较低的价格买入较慢的 CPU 把它当作更快的 CPU 用更高的价格卖出,去赚很多钱。

Intel 对此怎么说呢?

下面是 Intel 的声明:"你不能改变功能或 Remark Intel 的处理器。你不能使用、销售和宣传 Remark 的、伪造的 Intel 产品的销售。打开原始包装以后,你不能以销售为目的重新用它包装一个 Intel 产品或其他产品。你也不能改变或涂改任何 Intel 产品的包装。"

Remark 者他们是怎么做的呢?

Remark 者通常在 CPU 的边上配上一个小装置(这里首先要假设他们同时也超频 CPU)来实现他们 Remark 的目的。这个装置能改变总线速度,通常还有电压。许多人发现 PentiumII CPU 在 100 MHz 总线上运行得相当好。Remark 者得益于此,通过修改 PII CPU,重新包装它然后在灰色市场出售。要理解一个 CPU 如何被 Remark,你不能不知道它是如何被超频的(注意:超频并不违反法律但你会因此失去质量担保,所以如果你不知道你在做什么我不推荐你这样做)。一个 CPU 通过在主板上改变跳线(在无跳线主板上则通过改变 BIOS 设置)来超频。这些设置对应于总线速度(CPU 与与其直接联系的系统组件如芯片组、内存和二级缓存等通讯的频率)、倍频(决定了 CPU 实际运行的频率,用它与总线速度相乘就得到了 CPU 的速度)、(比如 66MHz 的总线速度 x4 = 266MHz)和电压设置(决定 CPU 能得到的总能量)。总线速度、倍频设置和电压设置都是通过主板提供的。通过提高这些设置你可以让你的 CPU 在更高的速度上运行。我仅仅初略地描述了超频的原理,但也已足够让你理解超频的过程了。

Remark 者所做的仅仅是在真正 CPU 上焊上一个装置来改变总线速度、倍频和电压设置。这使得主板认为它是一个更快的 CPU。

怎样保护你自己

如果你是从一流的公司(如 Compaq、Dell 等)购买的 CPU,你就不用担心这些,很少听说这些公司会从灰色市场购买 CPU。这些公司因为从 Intel、AMD 或其他 CPU 生产商那里买了太多的芯片享受低价的优惠。

从一家声誉良好的公司购买 CPU 并对一些看起来太好的交易小心。如果你认为你可能买了一个 Remark 过的 CPU,那就接着往下看。

认识 Remark

有许多办法来判断你的 CPU 是否被 Remark 过,我将告诉你我所知道的对于 Intel CPU 的鉴定方法。

基本方法:

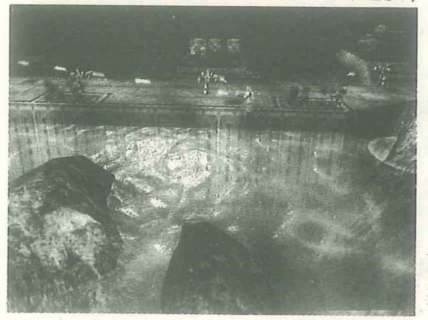
1. 看看它的边缘

看看像这样的标签:

80523PY450512 SL2S8
98290072-4859 MALAY

GAME + voodoo3,味道怎么样,味道好极了!

TNT2 的优势在于那无与伦比的速度,32BIT 的渲染,和对 open GL 的支持,可以说 TNT2 是全能杀手,而 OPEN GL 也一直是困扰 voodoo 的毛病。但是就算



参加十项全能的运动员技术再好也不可能在跳高上比过专攻跳高的跳高运动员吧!想一想如果 TNT2 的速度高于 v3,而画面质量还高于 v3,那么 3dfx 早就破产了!白菜萝卜,各有所长!

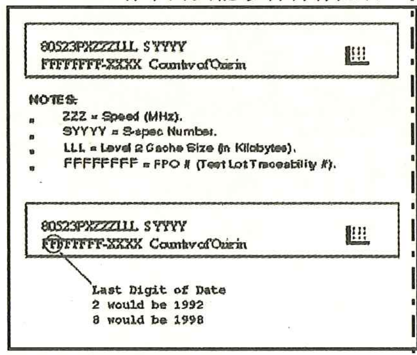
不管怎么样,竞争可以产生新的技术,我们拭目以待吧,如果现在要购买,我还是力劝大家买 voodoo3 好!(不玩游戏者例外)

PS:数据都是假的,如果真要选择,去电脑城看看,找个商家,拿两块卡同时试验一下,相信自己的眼睛吧,自己买卡,何必一味听别人的劝告呢,你说对吗? Ω

软硬言语

这就是被称为“S序号”的(这是一个Remark过的PII 450MHz)。这个CPU的“S序号”是SL2S8。下图显示了它所透露的一个Pentium II CPU的信息：

Intel有个网页能够告诉你是否

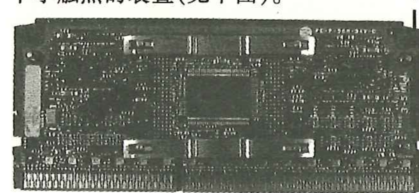


你的S序号是有效的：Intel’s quick reference guide，如果你的号码不在那里，就打Intel的这个电话：800－321－4044。如果在那里就继续点击以确保就是你要买的芯片。

2. 看看它的顶部

甚至不看标记你也可以通过观察和感觉芯片的顶部来发现一个Remark过的CPU。如果你将一个PIICPU放在强光下，你会注意到顶部光滑表面的反光。大部分Remark过的CPU在右边数字所在的地方会显得很暗。拿一个真货来比较会更明显。

3. 如果你轻轻地摇动你的Pentium II CPU并听到有轻微的声音，那恭喜你买到了Remark过的CPU。这个声音是由于连接在芯片背后带有4个小触点的装置(见下图)。



移去包装的Remark过的PII CPU的背面

4. 看看你计算机的BIOS将会有助于判断Remark

在你打开计算机的时候根据屏幕上的显示来进入BIOS设置。通常会显示"Press ### to enter setup"，这里###是你要按下的键。很多时候这个键是DEL、F10或F2。

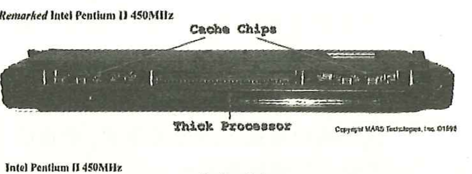
进入BIOS里面Power Management的部分找到VCORE电压。一个真正的Intel Pentium II 450 MHz CPU和其他Pentium II CPU一样运行在2.0V。如果它的电压高于2.1V你很可能买到了一个Remark过的CPU。一个Remark过的Pentium II 450 MHz CPU有时需要2.5V的电压来达到这个的速度。

进一步的方法

有一些这样的方法要求你移去PII CPU的封盖，这需要特殊的工具，因此除非你知道你在做什么我不推荐你这样做。这样做也使你失去了保修的权利。

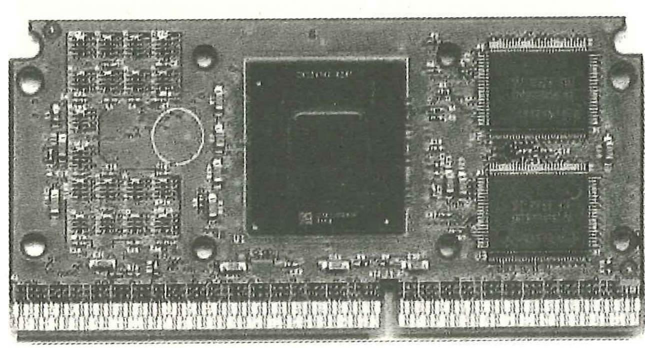
你可以看看CPU的底部来检查Cache芯片的位置。

最明显的区别是Remark过的CPU芯片比真的厚。这是由于要添加一个模块来提高CPU的速度和电



压。你还会发现两个Cache芯片的位置不一样。在下一个方法中你会看得更明显。

一旦移去CPU的封盖，你是否买了一个Remark过的CPU就很明显了。



真正的Intel Pentium II 450MHz CPU Remark过的Intel Pentium II 450MHz CPU你会发现区别是很戏剧性的。一个真正的Pentium II 450 CPU的Cache芯片在主板的右边。一个Remark过的CPU将芯片各放一边。这样可以使得CPU在这样的高速度下不会变得太热。

结论

运行一个Remark过的CPU而不被知道是很可能的。一个真正Pentium II 450 MHz CPU和一个Remark过的CPU性能上几乎一样。但是一个Remark过的CPU运行可能产生的错误又数不胜数。一个可能就是计算机会算出1＋1＝3。

有许多的工具可以判断你CPU的真正运行速度，但对于判断一个Remark过的PII 450 CPU则毫无帮助。它们一样会报告运行在450 MHz的。

如果你买了一个Remark过的CPU，底下是来自Intel论坛的建议：“要求你的销售商给你换一个。如果他们不能或不愿意帮助你，与你所在地区和销售商所在地区的法律部门联系。与消费者协会或类似的机构联系，与公诉人办公室联系也是一个不错的想法。在每一个地方，你都可以投诉你的销售商欺诈。”

欢迎访问飞翔鸟硬件资讯站：

(http://www.pcbirds.com)

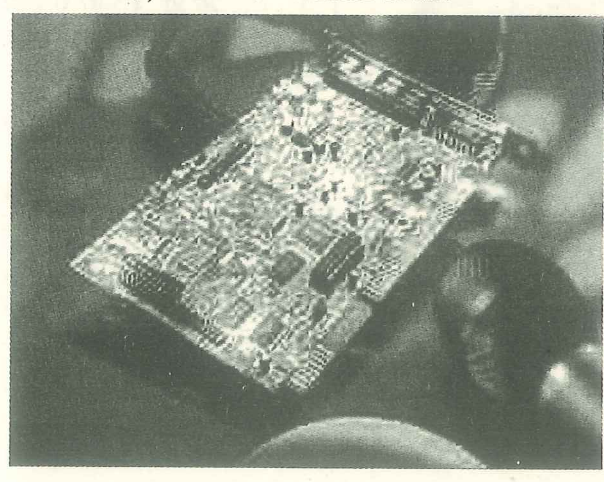


中低价位PCI声卡选购指南

刘恩惠/文

自98年以来，声卡接口已经从ISA转向PCI。PCI声卡以其迅捷的传输速率，较低的CPU占用率，出色的MIDI表现，和更好的3D音效，赢得了市场的欢迎。加上早期PCI声卡的一些弊端（如DOS兼容性、噪音等）已得到了良好的改进，ISA声卡已经快要在市场上销声匿迹了。笔者使用PCI声卡的时间较早，接触了不少品牌的产品，以下是我试用后的一些经验和心得，希望为大家选择PCI声卡提供一个参考。

由于经济上的关系，像CREATIVE Sound Blaster Live!;DIAMOND Monster Sound



MX300、MX200、M80之类的"极品"声卡与我无缘。笔者试用的四款产品包括：DIAMOND SONIQ IMPACT S70(ESS MAESTRO－2芯片)、S90(AUREAL AU8820芯片)以及CREATIVE ENSONIQ AudioPCI(使用ES1370或1371芯片，最近的盒装产品大多使用后者，因此笔者文中测评以1371版本为基准)和中凌HARMONY 3DS 724A(YAMAHAYMF724E－V芯片)。相信这些价格定位在200－400元之间的中低档产品才是市场的主流。高价位声卡好虽好，但须与高档多声道音箱配合使用，两者合一的价格非你我普通用户所能承受。而廉价PCI声卡一百来块的价格虽然便宜，但往往作工粗糙，音质不佳。所以笔者上面提到的四款产品有着最佳的性价比，是市场上的主流。四款声卡各有千秋，让我们来看看它们各方面的表现。

音质

衡量一块声卡优劣的首要标准是WAVE回放音质。PCI声卡大多标榜有大于或等于90db的信噪比，我们以实际试听的效果作为衡量的标准。4款产品中S70是这项的冠军。背景噪音小，高音洪亮、低音透彻是我对它的评价。S90也有不俗表现，而ENSONIQ AudioPCI和中凌724相对较差，但一般使用中几乎感觉不到，只有将音箱音量调到很高时，比较回放效果，才听得出差别。

MIDI表现

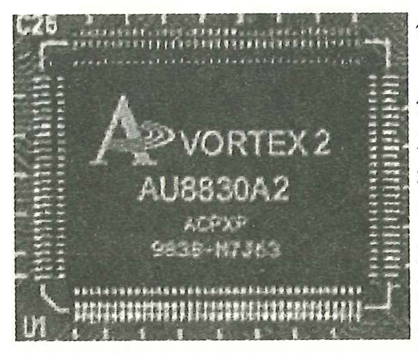
MIDI合成效果PCI声卡的一大优势就是可使用先进的DLS技术，将波表音色储存于硬盘中，待播放MIDI时调入内存，通过声卡芯片处理。这样不但提供了良好的MIDI合成效果又可免去以前高档ISA声卡上才配备的音色库ROM，减少了制作成本。

在MIDI方面，中凌724有着很大的优势，这得益于它采用了YAMAHA的YMF724音频处理芯片。在电子乐器界YAMAHA公司是执牛耳者，因此这款YMF724芯片拥有优秀的MIDI表现也就不足为奇了。724芯片中所运用的XG MIDI合成引擎有着极强的表现力。虽然XG引擎仅仅提供了2MB的波表容量似乎小了些，但通过了大量的运算和YAMAHA独有的SONDIUS－XG技术营造了一个绚烂多彩的电子乐器世界，就连小提琴琴弓与琴弦接触而发出的"擦擦"声也被表现出来，真实感很强。可以讲，就连CREATIVE Sound Blaster Live!在MIDI方面也不是724的对手。

其他三款声卡的MIDI效果则用"中规中矩"四字形容。S70、S90提供了最大4MB的波表音色库。合成效果虽然一般，但与一些廉价声卡相比也有天壤之别。ENSONIQ AudioPCI也提供了最高4MB的音色库，实际试听效果好于帝盟的两款产品，在打击乐器的力度方面甚至好于中凌724，但其他方面仍显不足。

三维效果

在ISA时代就有不少标榜"3D"的声卡，



但由于ISA接口过小的宽带，使ISA声卡的三维效果十分有限。如今进入了PCI时代，133M/S的高速传输使三维音效有了更大的发展空间。许多游戏不仅在图像上“三维化”，而且在音频方面也向三维发展。如今3D音效向两条路发展——第一条路是A3D，另一条路则是EAX（环境音效）。A3D技术只要两个音箱即可营造出不凡的三维效果（4音箱当然更好）。帝盟公司是A3D的合作者，其顶极的DIAMOND Monster Sound MX300支持A3D 2.0规范，效果十分震撼。而EAX则必须有4音箱方能有良好的效果。CREATIVE是EAX的支持者，其发烧级产品Sound Blaster Live!就是代表作。

那么中低价位的产品在3D方面的表现又如何呢？

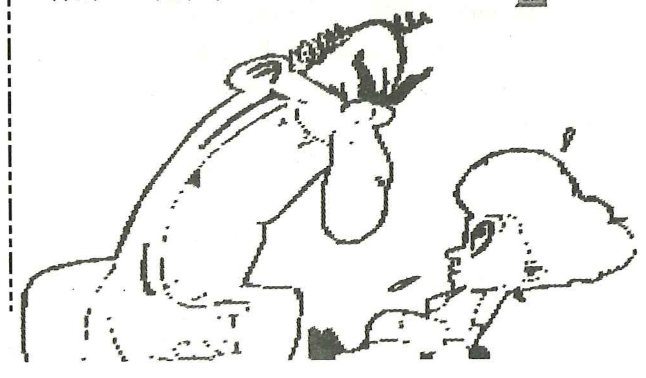
DIAMOND S90支持A3D，它是这方面的领先者。在正确安装其驱动程序后，运行声卡设置程序，你会发现其中附加了几个三维音效演示，实际试听效果令人称奇。在笔者的普通DIBO555音箱上，前后左右的3D定位十分准确，体现出A3D技术不凡的表现力。但A3D主要运用于游戏中，在普通使用中S90不能对MP3和MIDI播放提供三维处理。同样出自DIAMOND之手的S70，由于推出较早，使用的ESS芯片既不能支持A3D，也不能支持EAX，因此在三维音频方面S70劣势明显。

ENSONIQ AudioPCI出自CREATIVE之手，自然支持EAX，不过前提是为它安装CREATIVE在98年10月以后所推出的新版驱动程序。使用这个驱动程序后可以增加声卡对EAX函数变化的支持，但由于ENSONIQ AudioPCI不能接驳4音箱，以至EAX不可能有很好的表现力。在普通使用中，ENSONIQ AudioPCI只有将WAVE通道输出音场加宽的功能，三维效果不明显。

中凌724所使用YAMAHA芯片则使用了CRL公司的Sensaura技术处理三维音效，其特点是：不像ENSONIQ AudioPCI那样，只对WAVE出口进行3D处理，Sensaura技术无论在任何环境下都可以对各类音频信号进行三维实时处理。无论播放MP3还是MIDI，或是玩游戏，只要将3D音效开关打开，就可享受3D环绕的包围。实际效果类似SRS，播放乐曲时变化丰富。而且724芯片可以通过软件模拟，支持A3D。最近YAMAHA又发布了其1031版的驱动程序，竟还加入了对EAX的支持，不过使用效果很一般，毕竟724仅支持一对音箱。

综上所述，我们不难看出中低价位的PCI声卡大都提供了三维音效处理能力，但多多少少存在一些缺陷。相比较而言，S90要好一些。如果您是游戏方面的发烧友，劝您还是去关心一下DIAMOND Monster Sound MX300和Sound Blaster Live!吧。

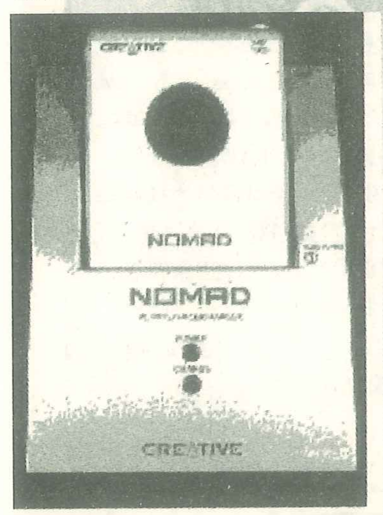
通过以上的评述，相信大家心中已经有底了吧。四款产品各有千秋，究竟如何选择，就要看您的实际需要了。如果您是音乐发烧友，喜欢播放歌曲时将音量开得很响，那就去购买S70；如果对MIDI感兴趣，则应选中凌724，如果想体验声音的3D定位，S90是不错的选择。Ω



数字化时尚

ASUKA/文

面对新技术革命浪潮的挑战，所有产业界都希望迅速作出相应反应以便成为弄潮儿，而不会被淹没。音乐工业界也不例外。现在通过 Internet 可以买到音乐家的各种歌曲节目。尽管仍有许多问题亟待解决(包括数字音乐节目的版权保护和杜绝非法盗版)，但是数字音乐的销量仍像雨后



春笋、迅速膨胀，如今已占音乐和音频销售市场的第一位。

通过 Internet 为数字音乐销售已提供了各种各样的数字音频格式。当然 MP3(MPEG Layer3)仍是 Internet 上最受欢迎的音频压缩运算格式。著名的 MP3. COM 网站报告说其每月的访问次数超过了3百万，这也反映了 MP3在 Internet 用户们中的受欢迎程度。

正是由于这个原因，Creative 决定发布自己的 MP3便携式音频播放器——Creative Nomad 。现在是可以告别只有通过个人计算机才能聆听 MP3文件的时候了，无论在任何时候、任何地方，人们都可以无拘无束、悠然自得地欣赏 MP3音乐了。

作为数字化的产品，Nomad 具有以下几个特点与功能:

●便携性

小巧、袖珍式播放器；仅相当于一个信用卡大小

● 防震播放器

非机械装置可提供无跳轨现象、抗震和连续不断的播放。

● 抓取 CD 音乐

抓取 CD 音轨格式并转化成 MP3 格式。

●音频节目的无限期使用

从任何连接 Internet 的 PC 上可下载 Internet 音频节目。

●高数据压缩率

由于具有1: 12的压缩率，MP3允许您可以将15小时(即超过150首歌曲)的 CD 音频压缩到一张 CD。

● CD 音频的音质

令人赏心悦目、高信噪比的 CD 音质回放。

●用户可自定制节目

通过编辑您喜欢的歌曲或词曲作者来创建属于您自己的歌集。现在您可以不必保存50张 CD 或者只是因为喜欢其中的一、两首歌而不得不购买整张 CD。

Creative 计划在不远的未来在 NOMAD 系列产品中加入对 Environmental Audio(tm)(环境音效)的支持，这样即可令用户在音乐中添加各种音效并选择聆听环境。有了环境音效，用户们可自定制并增强音频节目，还可添加各种音效诸如回声、回响和复制各种环境（诸如音乐厅、卧室或体育馆）听觉属性，展示一种全新的音乐欣赏方式，令您耳目一新。

NOMAD 所需的配置(推荐):

★Microsoft(Windows 95/98)
★100MHz 或更快的 Pentium(处理器
★ SVGA 图形卡(256 色，640x480)
★ 空闲的并行通讯端口
★ 8MB 系统内存 (推荐16MB)
★ 5MB 自由硬盘空间(或更多用于安装捆绑软件)
★ SoundBlaster(Live! 用于 Live! 音效 MP3 编码
★ 已连接好的鼠标
★ CD - ROM 驱动器

Prepared

★已连接好的鼠标　CD - ROM 驱动器

创新推出的 Nomad 与 DIAMOND 的 Rio 同样是出色的 MP3随身听，但是 Nomad 在价格上要比 DIAMOND 的 Rio 便宜，而且可以为用户提供更大的存储空间，以满足每个人的需求. 各位电脑的发烧友们可以在7月16日的电脑爱好者城上见到 Noamd 的身影。Ω

处理器:	10 兆、8 位 CISC
内存:	对于 64MB 型号:内置 32MB + 32MB
	SmartMedia(附带)
	For 40MB 型号:内置 32MB + 8MB
	SmartMedia(附带)
工作电压:	碱性电池需 3V 充电电池需 2.4V
播放时间:	碱性电池至少 9 小时，充电电池至少 5 小时

软言硬语

Q来A去

主持人:李大嘴

各位大虾好。大家可别以为我故意霸占了孙嘉的栏目——这小子贪吃西瓜拉了肚子,正在医院里哭爹喊娘呢,所以这次只好由我来客串一下,写得不好请多包涵。

本期要目:

♠超频不当,玩"极品飞车"出了交通事故。

♣升级显卡,在"巫毒"和"女妖"间徘徊。

♥想安装"瘟酒吧"却找不到光驱。

♦玩"江南才子"想找到修改秘技。

欲知详情,请看下文:Ω

Q 小弟是个菜鸟级玩家,今有求于大哥。我想把我的内存升级到64M(联想天琴959P),但又不知买哪种好,望指点。基本配置如下:PII266(D0010181)、LX-PENTIUM U-JJ3/266M-32M、3.2GSEAGATE、LX-9750-4M,若能答付,小弟将以拼命玩电脑来表示感谢(应该是拼命学电脑)。祝吃好好,睡饱饱!

A 对于你这个问题真叫我不好回答,首先我不知道你的现在的内存是多少兆,是几个内存条。假设你现在的内存是一条32M SDRAM,而且你也不打算超频的话,你可以在市场上任意选购一条32M SDRAM。如果你打算今后将机器进一步升级(当然联想的机器能否超频还是个问题),应选购PC100的内存,目前市场的大部分SDRAM内存都能让你满意。不过如果考虑到将来的发展趋势(还不能确定它离现在有多长时间),最好的产品是King-MAX原包带ECC校验的内存。Ω



Q 你好!我是一个电脑初学者,对电脑的知识还不太了解,因此一旦遇到问题,总是束手无策。现在有一个问题想请教你,我的电脑现在进不了WINDOWS98,因此我想重新安装windows98。我首先重新启动计算机,当启动系统时按下F8键,进入DOS下,本来安装WINDOSW98是在光盘上安装的,因此我按下D:,不料却进不了D盘。请问我应该如何安装WINDOWS98?望回音。——立华

A 首先我要称赞你对知识的执著追求,为实现你安装"瘟酒吧"的理想,现在我把安装光驱的整个过程详细介绍你:用一张干净的系统盘启动计算机,进入C盘,然后键入如下命令//Copy C:\Autoexec.* A:(回车);完成后再键入//Copy C:\Config.* A:,重新启动计算机后应可以找到光驱。如果再有问题,请直接和孙嘉联系,祝你一切顺利。Ω



软言硬语

Q 编辑你好，我是个游戏迷，前不久玩《江南才子唐伯虎》上了瘾，可是我的工作又忙，总想把游戏玩完，请问你们有没有什么好的修改方法，能让我把钱和血调得高一点，让我早日看到游戏的结果，不胜感激。

A 对于您的要求，我们特意收集了一个修改方案，仅供您参考。

用 FPE 打开存盘文件，修改步骤如下：

	+4	+5	+6……	+E	
00000070	××	××	××	××	
	酒力		文化等级	武斗等级	
00000050	+4+5	+6+7	+8+9	+A+B	+E+F
	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
	武功	内功	用毒	抗毒	轻功
00000060	+2+3	+4+5	+6+7		
	xxxx	xxxx	xxxx		
	机智	勇气	文采		
00000020	+4+5				
	xxxx——下次升级经验值(文比)				
00000080	+0+1				
xxxxx——现有验值(武斗)					

虽然不多，但还是很有用的，比如反把抗毒改为 FF02(700 多)，谁也休想对你用毒，再把武斗经验值改成 FF1E，等级改为 01，然后去打一架，哇！60 级啦！

最后，祝你天天玩得开心！Ω

Q 你好，我是你们忠实读者，希望你们能越办越好。我有一个问题想请教，望您能在百忙当中给我个答复。本人近期想升级显卡，本人当前配置为 PII－233、LX 底板、64M 内存、i740 显卡、3.2G 硬盘。我想买一块 VOODOOII，或 BANSHEE 请问在不升级 CPU 的前提下是否合适，会不会得不偿失？谢谢。——lucky men

A 由于 VOODOO II 是子卡，你可以在不换掉原来 I740 的情况下加上 VOODOO II，BANSHEE 的性能价格比也不错，无论你买哪块都不用担心 CPU 的问题。Ω



Q 有一些问题想向你请教一下，望你能在百忙之中抽时间指点小弟一下，小弟道谢再先了！小弟有一台机子，一年前升了 K6/2－266，还买了个 VOODOO I 子卡，由于囊中羞涩，故一直把那早该退役的 S3－765 活活的撑到现在，但，随着岁月的流逝，它渐渐的支持不住了，我很想把它给换掉，但又不知道买什么好。我不想赶时髦，买最快最新的显卡，只求够用就行。不知在一些低档的显卡中（如：T9750，9850，9880，i740，Sis6326，Savage 3 …等等），那一款和我的 Voodoo 一起用效果最好，而且又最省钱？恳请指点……；－）——Flying

A 首先我先表示我非常钦佩你艰苦朴素的创业精神，对以上你所列出的显卡，我觉得它们都不错，完全可以满足你的要求。对 T9880 我非常喜欢，这完全是我的个人偏好，（因为我用的就是这块卡）。Ω

Q 您好！我使用的是 300A，小影霸 128－ZX(4M)、64M、P2B、6.4G。为什么我在 300－337－375 都玩不到《极品飞车 3》但是在 450 下却可以？Thanks for your help！！——wangcui

A 这个问题主要是由于你超频不当造成的。如果你用赛扬 300A 超到 450MHz，应该是用外频 100 乘以倍频 4.5，你的显卡在 100MHz 外频下工作是稳定的，但是你把超至 375，是 83MHz 的外频乘以倍频 4.5，由于你的显卡（也可能是主板）性能不是很好，在 83MHz 的外频下工作非常不稳定，以致游戏不能正常运行。同理，337HMz＝112HMzX3，显卡在 112MHz 下也不稳定。对于你机器的配置，最好能保证在外频 100MHz 的前提下超倍频，

才能让程序运行得比较正常。Ω



网路夜未眠

栏目主持人:金　鑫

各位读者近来可好，不知不觉又是一个月过去了,天气已经热得让人无法忍受。现在李大嘴和孙嘉的最大乐趣就是在杂志社楼下的树荫中吐着舌头乘凉,与某一种动物非常相似,经常引得路人侧目而视。我现在都不敢和他们一块儿出行,太丢人了。*_^

最近的喜事还是不少,我们的杂志越卖越好,常常上市两天就被抢购一空，有好多读者买不到杂志向我们投诉,弄得主编大人不亦乐乎。虽然杂志卖得如此火爆,但我们还有很多很多不足,例如杂志网站迟迟没有出台，不能和众多读者实时交流；售后服务总是跟不上，伤害了一些读者的感情。在这里,我要向大家说声对不起,我们一定会改进工作,把我们的服务做得和杂志内容一样好,让各位热心支持我们的读者满意。

最后还是把话题转到 Internet 上来吧,今年尤其是 3 月份中国电信降价以来，国内的上网人数大大增加,达到了近几年的峰值。根据 CNNIC(中国互联网信息中心)的资料显示,目前中国上网人数已经突破了 220 万人,而中国在 Internet 上的主机数和以 CN 为后缀的域名注册数量也有了飞速的增长，这表明 Internet 在中国已经深入人心，并且前景无限光明啊！希望各位爱好网络的读者多多努力,各个都成为网络高手,共同努力将中国的网络水平超英赶美。这期我就为大家准备了一份丰盛的免费套餐,希望大家喜欢!

对了,最近读者的投稿十分踊跃,让我十分兴奋。希望大家再积极一些,这本杂志要靠大家共同参与才能发展壮大(不能总是让我一个人写呀!),好了,咱们下次再聊。



飞虹网探

飞　虹/文

这已经是《飞虹网探》第四次和大家见面了,不知各位读者对它的感觉怎样?据金鑫和李大嘴表示反映还不错,听得我心里乐滋滋的,虽然得到了大家的肯定,但我一定会再接再厉,把更多更好更有趣的网址介绍给众位喜爱《软件与光盘》的读者们(编辑:别得意了,读者骂你的话你就装作没听见吗?)。

最近在网上乱逛的时候发现多了许多给网民们提供免费服务的网站,这真是我们的福音哪！看来 Internet 在国内已经蓬蓬勃勃地发展起来了，这样就会有越来越多的人上网,就会有越来越多的人看我的文章,我的稿费也就会越来越多了,哈哈哈!(李大嘴在旁边做呕吐状)。因此这期的《飞虹网探》就以介绍提供免费资源(免费主页空间、免费电子邮箱、免费论坛、免费留言板、免费邮件列表等等)的网站为主，希望大家能从中得到真正的实惠，共同参与到 Internet 的发展潮流中来!不过,以后我仍然会为大家介绍一些优秀的个人主页,还希望大家多多推荐哟!

SoimBox 索易电子邮局

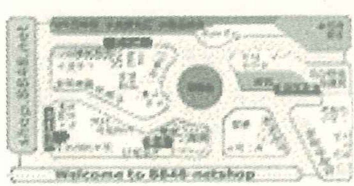
索易免费电子邮件(http: //www. soim. com),最近索易免费电子邮件在网上异常火爆，订阅人数已经超过了 10 万人。现在提供免费电子邮件的网站不少,但是做得比较成功的就不多了，索易以邮件内容丰富、品种齐全、投递及时而得到了广大网民的钟爱，目前已出现和网易邮件并驾齐驱之势。它的网站虽然不甚精美,但是非常实用,首页即可免费订阅各种电子邮件,它的邮件分为综合类、生活类、财经类、娱乐类、电脑类、文学类，你可以各取所需,必有一款适合你。像我就订阅了十几种刊物，每天回家后的第一件事就是打开电脑，驾猫上网收信,看看今天有什么新闻趣事。嘻嘻,以后可以不用买报纸了。尤其索易的英文邮件让我这种菜鸟级人物也开始对 E 文感兴趣了,最近水平提高不少,希望各位读者也赶快哟!我个人认为,第四媒体现在已经开始逐步取代传统媒体了,Internet 必将改变我们的世界!

珠穆朗玛网站(http: //www. 8848. net),这是国内著名的软件零售商连邦软件开设的站点。我认为这可以称得

网路夜未眠



上是现在中国电子商务站点中做得相当不错的一个，看来连邦真要创造一个像珠穆朗玛那么高的数字巅峰啦。此站点内容非常丰富，首页就让我看了十几分钟。除了主打的网上商店之外，其他的栏目和内容也很引人注目，最新的IT新闻及评论和软件产品的推荐可以让你洞悉目前IT界的风云变幻，让你了解最新的软件行情和市场动态。另外还有许多软件下载和软件使用技巧及游戏攻略，真是让人受益匪浅呀！它和索易合作推出每周软件免费电子邮件，向大家介绍每周连邦软件销量排行和最新信息，方便大家购买软件。这个站点的合作伙伴都是大腕级，比如新浪网、首都在线、搜狐、Chinabyte每一个都赫赫有名，看来珠穆朗玛成名的日子也为时不晚啦。





中国免费网(http://www.freenet.com.cn)，这又是广东飞华通讯推出的一个门户站点，看来飞华不鸣则已，一鸣总是能出精品！这个站点本身并不提供免费资源(因为飞华的163站点已经提供了足够多的免费电子邮箱和主页的服务)，它只是把在Internet上提供免费服务的网站做了搜集和分类介绍给大家，我觉得这个想法还是比较新颖，大家以后就不必在网上漫无目的地去搜寻免费资源啦！这个网站对免费资源的分类还是非常详尽的，免费邮箱、免费主页、免费域名、免费软件、免费论坛、免费CGI程序、免费统计分析等等，并且还按照国内国外进行明细列表，让人一目了然。它的不足之处就是目前提供的链接还是较少，飞华、飞华，仍需努力呀。此外它还有一些IT新闻及评论也很有特点，你还可以在这里对你的Supercool163主页进行管理，是不是很方便？





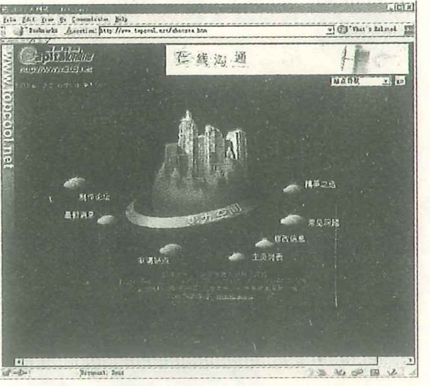
21CN(http://www.21cn.com)，这又是一个广东的站点，是广东电信为了21世纪到来而专门开设的门户站点，在它的首页可以看到距澳门回归还有多少天，距21世纪还有多少天的倒计时牌。这个站点最大特点就是提供国内容量最大的免费个人电子邮件信箱，达到了6MB，很是惊人哪！要知道一般的ISP也就给其正式用户2—3MB



21cn电子邮件 只求最好

大小的电子邮件信箱，21CN真舍得花血本，什么都别说了，先注册一个！使用后的感觉还是相当不错的，界面友好，速度奇快，并且功能强大(当然支持POP3和SMTP)。同时21CN网站还提供了多项服务，有内容丰富的分类索引、最新的各种消息(时事、体育、财经、科技、娱乐)，21CN大观园、21CN大赛等等，很值得一去！

首都在线免费主页(http://www.topcool.net)，记得以前曾经说过，首都在线做得虽然不错，但服务项目却不怎么全，称不上是一个真正的网络门户。现在的首都在线变化很大，各项服务陆续推出，已经令人刮目相看。现在它又推出了免费个人主页及免费域名服务，域名为youdomain.topcool.net。这个站点的首页做得好漂亮，让人眼前为之一亮。它的申请程序也比较简便，通常两三天就可以申请成功，而且还可以自己制作论坛和留言板，最重要的是，Ftp上传的速度非常快(据我个人经验和感觉，在国内提供免费个人主页的站点当中是数一数二的)。既然这么好，有兴趣在网上安家落户的读者快去申请吧！

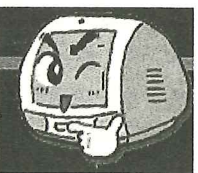




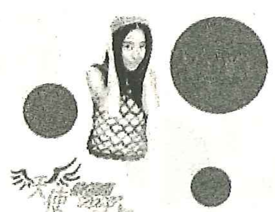
网路夜未眠

中国网盟(http://www.china-union.com),这是一个主要提供免费论坛和留言板、聊天室及CGI、JAVA程序下载的网站。现在的网站如果没有论坛和留言板等等一些小程序的装饰简直是不可思议的,但是我一看到CGI、JAVA就头疼怎么办?别担心,网上有的是免费的东东,随便用嘛:-)。中国网盟的论坛非常好用,既可以自己定义论坛的外观、式样、背景等等,又可以采用加密功能和表情图标,如果你的主页还没有论坛或者你对现在的论坛不满意,可以考虑一试!





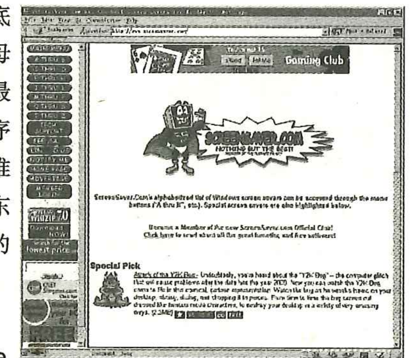
桌面王(http://www.themeking.com),这是台湾的一个站点,主要为大家提供桌面壁纸、屏幕保护、快捷方式小图标的下载。是不是觉得你的Windows有些呆板、桌面总是让人提不起精神?那就来这儿宕点儿东西装饰你的电脑吧,这个网站真是应有尽有,而且大多数东东都是港台的影星歌星,如果把你的偶像的壁纸或屏保装上,那是什么感觉!不论窗外的天气多么阴郁,也不论自己的心情多么沮丧,只要一看到屏幕上美女那灿烂的笑容,任何不快就会一扫而空!



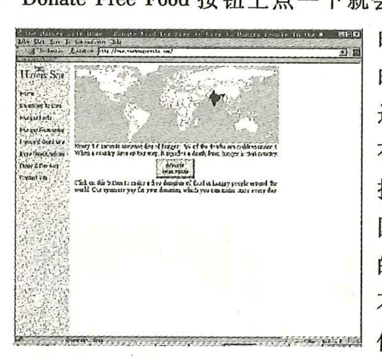


Sreensaver Site(http://www.screensaver.com),这是国外的一个提供屏幕保护程序下载的专门站点。虽然页面做得简单了些,但是内容极多,我看了半个小时还没有搞清楚这个站点的底细。此网站按照字母进行分类,并且将最新加入的屏保程序在首页做出重点推荐,我有很多好东东都是在这儿找到的呢!





Http://www.thehungersite.com,当你在饭馆里狼吞虎咽、大快朵颐的时候,是否曾想过世界上还有数以万计的饥民正在过着食不果腹的日子(编辑:这话怎么有点像教科书?)。现在可以不用花你一分钱就可以帮助他们了,你只需要登录到这个站点,用鼠标在Donate Free Food按钮上点一下就会有一份食品通过网站的赞助商送到世界各地的饥民手中。你还能通过Donation to Date察看有那些国家的人进行了捐赠,可以看出来自中国的人数还是比较少的。既可以帮助别人又不用花费自己任何代价,这样的好事何乐而不为呢?



最后让我们来看一看我所最喜爱的曼联队的网站吧,虽然欧洲冠军杯决赛已经过去一月有余,但是相信许多人还对这场比赛记忆犹新.曼联总是这么神奇,总是这么充满魔力,只有这样的球队才能创造出奇迹,才能让人如此着迷!这个网站包括了关于曼联的大部分信息,另外还可以在线购买曼联的一些小商品,如果你也是曼联的球迷,一定得来看看!http://www.manutd.com。



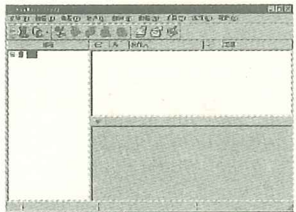
好了,这次的《飞虹网探》就写到这儿吧,希望各位读者给我多提宝贵意见,也希望你们给我多多推荐好的站点(也可以是你们的个人主页,但一定要有自己的特点才行呀!),我一定会认真考虑的。谢谢大家,下次再见!



foxmail 3.0 测试版使用感受

神农工作室　陈二/文

在众多的E-MAIL收发软件中,我选择的是FOXMAIL,原因有二,第一,FOXMAIL是完全由国人自己开发的软件,中国人用中国货嘛!第二,FOXMAIL是绿色软件,它不向WINDOWS里添加任何链接文件,只须COPY到一个目录下即可使用,完全免去了重装系统时为保留邮件而花费的精力。



近期,FOXMAIL推出了最新的3.0测试版,笔者就谈谈使用中的一些感受。FOXMAIL保持了它小巧玲珑的特点,网上的下载文件仅539K,对2.1版的用户,请将FoxMail安装(解压缩)在2.1版的foxmail.exe所在的目录里。当你启动3.0时,FoxMail的升级向导会提示你升级2.1的数据(设置,邮箱等)。

你也可以在任何时候升级其它目录中2.1版的数据,在菜单"帐户"下"从2.1版升级"。如果你不是从2.1升级,直接将文件解压缩在一个目录下运行即可。

打开FOXMAIL,给人的第一感觉是界面变得漂亮了,上方工具栏里的图标都重新绘制过了。另外3.0比2.1在功能上有了不少的提高,首先是支持了真正的多用户、多帐户、多POP3支持,你可以选择菜单"帐户"下的"新建"来建立你自己的帐户,并设置密码,这对在公共机房里收发E-MAIL的用户来说尤为重要。而多POP3支持可以说是模仿了OUTLOOK,在收取邮件的图标里有一个下拉菜单,你所有的邮箱都在里面,如果你只想收取其中的一个,只要点击这个邮箱就可以了。由于3.0本身支持多帐号,多SMTP,所以现在你完全可以在发邮件的同时,通过POP3接收邮件,这样就大大节约了上网时间。其次不再是MDI(多文档)窗口。如,写邮件窗口是独立的,可视面积更大,切换更方便。

这一点笔者深有体会,本来写新邮件如果想看看别的信,就先要最小化新邮件,再打开别的邮件,现在则可以直接切换了。在撰写邮件的功能上也有了提高,以前的编辑器用的是WINDOWS自带的RICHEDIT,而系统的这个DLL文件会被其它软件换成英文版的。而在3.0中使用的作者自己开发的编辑器,支持了无限次的undoh和redo。

由于使用了全屏编辑,现在鼠标可以点任何地方了,而不象以前要按空格来移动,实在是方便了很多。最后在2.1中的邮箱助理现在升级为强大的邮件过滤器,对应于不同的来信,可以自动执行转移到,转发到,自动回复等9项动作。而在2.1中的签名设置,现在也改为对撰写/回复/转发邮件的模板式样,全面的宏定义,大大节省了时间。

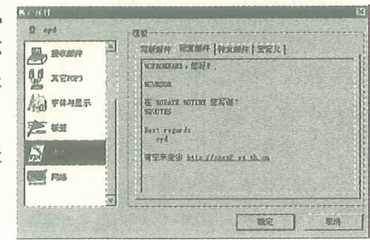
以上是FOXMAIL3.0测试版中较大的改动,其它的新增功能还有:邮箱目录树结构,可以无限建立子邮件夹和子邮箱;附件也可在写邮件时直接打开;多帐户、多SMTP、多POP3同时在多窗口收发邮件;专门开发的邮件编辑器,中文支持好,同类软件中最好的中文编辑。增强自动拨号支持;最小化成工具栏小图标;转发邮件时,自动包含附件;可将邮件附加保存在已存在的文本文件中;回复全部(reply all)功能;写邮件时,可随时修改发件人地址;更多支持拖拉(Drag& Drop)操作,支持OLE Drag & Drop;可在"资源管理器"中用菜单"发送"直接打开FoxMail发送文件;可一批导出多个邮件,一次导入多个文件。这些功能都比较简单,我就不在这里细述了。

说完了优点,该说说缺点了,在笔者看来,2.1版本的最大弊端——收发速度较慢的现象仍未改进,一边浏览一边收信的速度明显减慢,可以说FOXMAIL抢带宽的能力急需提高,和THE BAT相比,在收发速度上FOXMAIL还是有不少的差距。本来笔者一直希望能在3.0版里看到这个问题的解决,但还是有些让人失望了。

另外还有一个大毛病就是原来2.1时每次收到信,信箱的边上都会有个括号里显示该信箱里有几封信没读,但现在这个括号没了,象笔者共有8个信箱,每次收好信竟要一个个信箱去找,实在是麻烦,不知道原来这么好的一个功能为什么要放弃。

最后再说说BUG,第一,升级后,原来的默认地址簿找不到了。因为升级并不会删除原来的信息,因此原来的地址簿是不会丢失的。FoxMail 2.1的地址簿结构是:默认地址簿在原来的mail目录下,文件是address.ind和address.box,而其它自建的地址簿在address目录下。您只需要将address.ind和address.box两个文件拷贝到address目录下,重新启动foxmail 3.0即可。如果address目录下已有同名文件,先将同名文件改成别的名字。第二,升级后,原来的"邮箱助理"没有升级到3.0的过滤器中去。因为3.0去掉了"邮箱助理",代以"过滤器",beta 1未能将原来的邮箱助理转换升级到3.0中去。第三,升级后,Notifier提示找不到foxmail.ini文件,由于升级后,foxmail.ini被改名为foxmail.in~,因此notifier不能找到foxmail.ini。您可以将foxmail.in~改名回foxmail.ini,暂时使Notifier工作,但没法在3.0中更新ini的POP3设置,因此Notifier只能用原来的设置。由于使用时间不长,所以对BUG还没有完全找出,仅仅是自己和朋友在使用中发现的。工作室里的悟空从2.1版升级到3.0版后,原来所有的信箱都变成了两个,如果删掉一个,则另一个也打不开了,不过笔者倒是没有碰到这个问题。还有笔者和悟空都碰到过在发一封有附件的信时,发到一半停了,只好取消再发。至今为止只发现这些问题。希望能在正式版中改正。

作为一个国产免费软件,虽然它还有不少缺点,但总体来说FOXMAIL还是比较出色的,在国产软件业普遍不景气的今天,希望有更多的人用一用FOXMAIL,我相信FOXMAIL的明天是灿烂的。



169上免费资源大放送

李红\文



今年三月份以来，电信费用虽然下调了一次，但163高额的使用费，对我们网民来说依然居高不下。因为169的非注册和网内有权用户是不收网络使用费的，为节省开支，一般情况下我是尽量不上163的，在169上能办到的，尽量在169上做。经过探索，我发现169上一样可以申请免费邮箱、免费主页空间、免费域名，收发E-mail，订阅免费杂志，下载软件，建立站点，能在169上完成的，我们为什么要到163上去做呢?

(一)申请免费邮箱

163的用户都知道，在开户时，ISP会给你一个1M容量的邮箱，如果你用它来收发Email，当你的邮箱被撑破时，ISP就要以0.02元/K字节标准收费。比如说，你的一个冒失鬼朋友哪天心血来潮，给你寄来2M大小的邮件，或者你收到这样大小的广告邮件，那你可就惨了！月底交电话费时，你必须为这个2M邮件付200RMB，所以我是从来不用ISP给我的邮箱的，邮箱地址也从不告诉他人，平时收发Email，我都是使用169上申请到的免费邮箱。169上的免费信箱如下：(以下POP3、SMTP是收信、发信服务器，没有给出SMTP的表示此邮箱不能发信，只能收信；建议用离你最近的169邮件服务器作为SMTP，169邮件服务器地址命名方法：mail.你所在城市的拼音简称.你所在省的拼音简称.cninfo.net。例如，合肥市的169邮件服务器地址为：mail.hf.ah.cninfo.net)

★成都支点777邮件(8M)

申请地址:http://10.143.29.55

POP3:10.143.29.55

信箱格式:yourname@777.net.cn

特点：容量特大，169/163双通，以.cn结尾，只能收信，不能发信，建议用离你最近的169邮件服务器作为SMTP,这样就可用它发信了。

★四川自贡在线(2M)

申请地址:http://www.zg169.net

POP3:zg169.net

信箱格式:yourname@zg169.net

特点：名称好记，只能收信，不能发信，建议用离你最近的169邮件服务器作为SMTP,这样就可发信。

★上海热线KALI邮局

申请地址:http://www.kali.com.cn/mail

POP3:kali.com.cn

信箱格式:yourname@kali.com.cn

特点:速度快，以.cn结尾，申请简单，只能收信。

(二)订阅免费杂志

申请了免费邮箱后，除了收发Email外，你还可以用来订阅各种免费的电子杂志。订阅方法有邮件订阅，即发一封订阅信；还有在线订阅，也就是登上有关网站，在线填写登记表订阅。我们分综合类，电脑类，文学类来分别介绍这些免费的杂志。

(1)综合类

★椰!(Cocopal)

内容:网友Cocopalm创办的E-zine，是用EMail发行纯文本免费杂志。本杂志有三个板斧，第一斧--中国慧多网CFIDO BBS大小文章随手拈；第二斧--玩电脑伎俩，搞不好就摧残你的电脑；第三斧--有好东东当然益大家。Proxy、NewsGroup地址大放送。

订阅地址:cocopalm@bigfoot.com

标题(subject):sub

内容(contents):(无)

★索易电子杂志

内容："综合信息(SOIM)"，"国际财经(ECONOMIC)"，"股市信息(STOCK)"，"股市行情表(SINFO)"，"热门话题(SDISCU)"，"电脑软件(SOFTWARE)"，"电脑硬件(HARDWARE)"，"网络应用(INTERNET)"，"电脑游戏(GAME)"，"软件下载(DOWNLOAD)"，"PC采购指南(PC SHOPPING)"，"应用和技巧(TIPS)"，"硬件使用指南(HARDGUID)"，"网络音乐通(MUSIC)"，"游戏世界(GAMEWORLD)"，"红尘有爱

网路夜未眠

(LOVE)”，“中国网络指南(NETGUID)”，“都市生活(LIFE)”，“供求热线(BINFO)”，“英语学习(ENGLISH)”，“球迷之家(FAN)”，“文学人生(LITERA)”，“生活在上海(SHANGHAI)”，“健康信箱(HEALTH)”等25份邮件，(括号中的英文为邮件编号)。

订阅办法：发EMAIL到list@soim.com。

主题为：Subscribe 邮件编号，一封订阅函只接受一份邮件的订阅。

(2)电脑类

★Internet 世界(GB版)

内容：大陆第一家Internet专业杂志的EMAIL版。有发展综述，研究与探讨，网络管理，“网络新闻”，“资源开发”，“会议报道”，“经验交流”，“技术讲座”，“信息高速公路”，“FAQ”，“新产品”，“发烧友”等。

订阅办法：发EMAIL到iwbjb@jsjb3.fjinfo.sti.ac.cn

主题为：Subscribe from email

正文：subscribe magazine your-email-address

★《飞翔鸟硬件周刊》

内容：关于电脑硬件的刊物

出版发行：周一，周四发送

订阅办法：发EMAIL到tanyi@263.net

主题为：订阅

(3)文学类

★枫华园(GB版本)

内容：加拿大中国学生学者联合会主办。集文学科技、文化娱乐、新闻时事于一体的文学性电子刊物。

出版发行：每月1,10,20日发行

订阅办法：发EMAIL到listserv@cunews.carleton.ca

主题为：空白

正文为：Subscribe fhy-gb 你的名字(英文)

★华夏文摘

内容：由“中国新闻电脑网络(CND)”主办的网上中文综合性期刊。内容包括政治、经济、时事、文化、科学、艺术等方面。具新闻性、趣味性、知识性、资料性。

订阅方法：发E-mail至listserv@uga.uga.edu

在正文中写：sub CCMAN-L 你的姓名。

★网巢笑潭

内容：以幽默文学为主的纯文学杂志

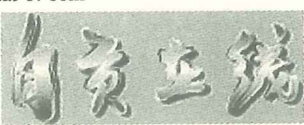
出版发行：不定期

订阅办法：到http://netnest.yeah.net填申请表

★哈哈

内容：幽默，笑话，短小精悍的脑筋急转弯，谜语，优秀漫画，一句话要闻，打油诗等。

订阅办法：发EMAIL到haha98@haha98.com



三申请免费个人主页空间

★广东茂名信息港

http://ftp.maoming.gd.cn 不限空间，提供免费的计数器，留言板，支持CGI和ASP，访问速度快。

★广州视窗

http://www.gznet.com 提供30M个人主页空间。

★上海古城松江

http://202.96.217.51 菜鸟级-20M空间，老鸟级-50M空间，神鸟级-100M空间，填好申请表即可得到。

★湖南衡阳精彩主页

http://10.63.120.31

★湖南“网虫之家”

http://10.62.32.55

★吉林信息港个人主页

http://10.42.64.66/wyly/grzy/grzylast.htm

★鸿志电脑个人主页

http://10.105.101.10

★自贡热线个人主页

http://10.144.226.20

★云南信息港“高原明珠”个人主页　http://10.162.0.5

★西安古城热线“龙门客栈”个人主页　http://10.173.0.11



★海南天涯热线个人主页

http://10.131.16.88

★浙江信息超市个人主页

http://10.103.68.199

★安徽热线个人主页

http://10.89.72.4/gerenzhuye

★江苏音符个人主页

http://0.74.0.10/userpage

★淄博信息港个人主页

http://10.83.1.1 提供20M空间，不够者可申请更多的，并将开通CGI服务。

四申请免费域名

★山东淄博169域名注册

http://www.zb169.net

★西安古城热线域名注册

http://10.173.0.11/new/net/domain。



优秀的离线浏览器MemWeb

天津 俞维华/文

面对目前我国高额的上网费，使用离线浏览器应该是一种经济实惠的方法。许多刚上网的朋友对此还了解甚少。其实离线浏览器的作用便是将你想要浏览的站点内容预先下载下来，这样当你离线后可以从硬盘中调出这些内容仔细查看，从而有效地减少了上网时间及费用。Webzip是许多网友熟悉的离线浏览器，而本文介绍的Mem。Web可以说是后起之秀，它的操作界面简洁，使用起来也非常方便，采用多线下载加快了下载速度，是一款优秀的离线浏览器。



MemWeb的下载地点为www.memoWeb.com，当前版本为2.03。安装运行后便出现图2的操作界面。我们先来看看下载前的设置，选择File菜单下的New便会弹出设置向导，其设置步骤如下：

*Starting URL: 在URL地址框你可以手工填入你想下载的站点网址。单击该框下面的URL of Browser功能钮，MemWeb会将你的浏览器地址栏中的站点地址填入该框中。而单击File功能钮可以从硬盘文件中取得你保存过的站点地址。如果要下载的地点需要用户名及密码的话，则在Username与Password填入相关内容。在Title框中你可以为下载后的保存内容起个名字，如果空缺，MemWeb会自动使用该站点的名称作为保存名称。

* Storge：在Local Web path指定下载内容在硬盘中的保存路径。在下面还有两个复选内容：（1）maintain website directory structure（是否保存该站点的结构）：如果不选择此项，各个文件将作为单独文件保存，从而影响离线浏览，建议选择此项。（2）Use short filename：（是否使用短文件名）。

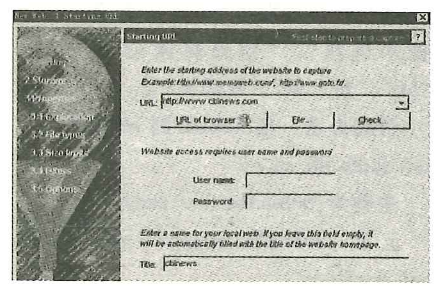
*Properities: 在这里你通过下拉选项菜单中选择想下载内容，包括All the website（站点所有内容），Image from website（站点中的图片），First page only（只下载首页）等选项，你可以根据自己的需要进行选择。

*Exploriation: 该设置窗口中主要包括以下内容：Limit exploration to directory in URL：这个选项MemWeb将只下载该站点目录内的内容。而exploration depth level for the internal links你可以设定下载该站点内部的深度。而如果你想下载与此站点连接的外部连接的话，可以在exploration depth level for external links设置下载深度。

*File Type：在此你可以设置下载文件的类型，包括HTML, Text, Sound，Video及Image。如果你选择了Retrieve all new type encountered这个选项，当Mem Web遇到新的文件类型也将下载。

*Size Limit: 你可以在此设置下载文件大小的上下限及可供下载保存的硬盘大小。

*Filter: 这里设置的主要是是否过滤下载站点中连接的一些“大众站点”如www.microsoft.com, www.yahoo.com等外部连接站点。



*Option；这里的设置主要是一些个性化的选择，如Delete Links to non captureURL（清除下载未成功的连接）。你可按需选择，在此不再介绍了。

完成了设置，你便可以开始下载了，通过左面的capture你可以在右面的显示框中观察下载的情况，还可以点击下面的诸如Image等选项，你还可以分别看到该类型文件的下载情况。

Mem Web就是这么一个简单实用的离线浏览器，如果感兴趣就下载一个吧！

网海大搜捕

吴业利/文

——搜索引擎的使用方法详介

(一)

Internet 上汇集了几千万个网站，信息浩如烟海，其中有鱼也有虾，自然也少不了一些垃圾，可谓是鱼龙混杂，所以要想迅速、准确地查找到自己想要的有用信息实非易事。好在网上有许多搜索引擎可以帮助我们查找适合自己的网页。著名的中文搜索引擎有搜狐、网易 YEAH、搜索客、悠游中文搜索、中文 YAHOO！等，而国外的就更多了，如 YAHOO！、INFOSEEK、HOTBOT、ALSA VISTA 等。善用搜索引擎查询信息可以达到事半功倍的效果。然而，由于有些网友没有掌握搜索引擎正确的使用方法，往往是忙活了半天而毫无收获。在进行关键字查询时，应该力争缩小搜索范围，以使搜索结果更精确，通常的做法有以下四种：



第一，选择恰当的词或短语作为关键词，而且要尽可能详细一些，否则有可能返回几千、几万个结果，令你无所适从。同时，要避免使用电脑（Computer）、因特网（Internet）、共享软件（Shareware）等大众化的词，因为有些著名的搜索引擎会忽略这些词，所以当你用上述词语进行查询的时候，很有可能一条信息都找不到。

第二，使用多词汇查询：常见的做法是用逗号（，）作为分隔号，用加减号（+，-）作为包含与排除符号。

WEBCRAWLER "It's that Simple."



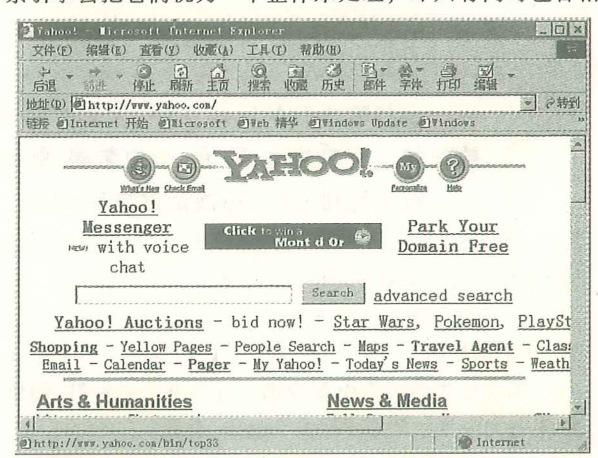
比如“北京，南京，广州”表示你对这三者都感兴趣，搜索引擎会把包含“北京”、“南京”和“广州”的网页放到搜索结果的前面。而“+北京，-广州，南京”则表示在网页中必须包含“北京”，而不能有“广州”，但是有没有“南京”没关系。

第三，限定搜索的范围：一些国外著名的搜索引擎（如 Infoseek）允许你选择搜索的内容所属的类别，比如新闻组、E-MAIL 地址等。

第四，使用逻辑表达式：如果我们用简单的单字作为搜索的关键字的时候通常会返回太多的结果。如果敲入两个单词，得出的结果就会更多，这是因为搜索器把包括两个单词中任意一个的文件都列出来。其实大多数的搜索器

网易 Yeah! 搜索引擎

都支持逻辑查询。你可以用不止一个单词，加上适当的逻辑字符，便可以显著地提高搜索的命中率。最常见的用来缩小范围的是引号（“”），将两个单词放在引号内，搜索引擎会把它们视为一个整体来处理，即只有同时包含相



连的两个单词的网页才会被列出。其它常用的控制符主要有 AND、OR、NOT 等，下面详细地介绍一下各自的作用和使用方法。

AND：同时满足两个（或以上）关键词的条件

这个词相当于汉词中的“与”，它适用于输入两个或两个以上的关键字，当搜索引擎遇到 And 运算符时，便会查找同时含有这两个关键字的资料，并将其列出。例如以“北京 And 上海”为关键字，搜索引擎便会列出同时含北京和上海的资料。

NOT：满足前者但不要包括后者。

这个词相当于汉语中的“非“，它除了可以设定需要哪些资料外，还可以指定删除某些类型的资料，以便所找到的信息更准确。例如上述的搜索，如果我们输入新的关键字“北京 and 上海 not 南京 ”，新加入的 NOT 运

AltaVista The most powerful and useful guide to the Net

算概念告诉搜索引擎排除南京的资料。

OR:满足关键词之一即可。

这个词相当于汉语中的"或",所以找到的资料也是最多的,因它要告诉搜索引擎列出含有关键字的资料。例如以"乔丹 OR 罗纳尔多"作为关键字,会得到所有含有乔丹或罗纳尔多的资料。

NEAR:在文件中两个(或以上)关键词距离比较接近(如 15 个单词之内)。

这个词相当于汉语中的"接近",用它来寻专有名词、组织及公司等非常方便。不过许多搜索引擎不支持它。

通配符:代替某些不确定的字符。

比如你在关键词搜索域中输入"电视*",搜索引擎会查找所有包含"电视"、"电视剧"、"电视演员"等字眼的网页。

<in>title:只有在网页标签中出现指定字眼的文档才进入查询结果。

比如"世界杯<in>title"要求搜索引擎只查找在网页标签中包含"世界杯"字样的文档。

值得注意的是,不同的搜索引擎对逻辑控制符都有自己的规定,有的是用字符名本身(如 AND、NOT 等),而有的则是用符号来代替,通常是用& 代替 AND,用|代替 OR,用!代替 NOT,用*或者$代替通配符。所以,在使用不同的搜索引擎时最好先浏览一下各自的查询要诀或者帮助文件。在实际的使用过程中,我们可以综合使用上述的逻辑控制符,以便可以准确、快速地找到想要的内容。比如:"(广州 | 北京)& !南京"的搜索字符串表示要查找的网页内,必须含有广州或北京这个字,但是不能有南京这个字。

搜狐
sohu.com

国内著名的搜索站点主要有:

网易 YEAH(http://www.yeah.net):它支持上文提到的逻辑查询和多词汇查询,它规定分别用&、|和!代替 AND、OR 和 NOT。

搜索客(http://www.cseek.com):支持 AND、OR、NOT 等逻辑查询,与网易不同的是它使用控制字符名本身。另外它还支持通配符*和<in>title 的查询方式,具体的使用方法请参见上文。

搜狐(http://www.sohu.com):它是一个类似于 YAHOO 的目录索引式的搜索站点。

以上只是一些常用的搜索方法,但是不同的搜索引擎的查询方法也不尽相同。

邮购工作站

新开幕　欢迎惠顾！

您的投入就是您的回报，
我们的真情是洒向每一个不同消费层的朋友的！
敬请您关注"邮购工作站"的邮购产品目录。

"智冠公司邮购工作站"即日起正式开通，
喜欢游戏的玩家只需
5元人民币的**邮寄费用**
（此为邮寄费用，不限邮购套数，一律5元），
将可以购买到智冠公司的游戏软件，
所有产品你将享受到**八折优惠**。
另我们还将推出一系列**特价产品**，敬请密切注意喔！

每月惊喜

智冠周年庆　邮购新举措

花一套游戏的钱，得到三套的超值享受，这么便宜的事你还在等什么？要知道仅仅只是加六元邮费而已。

49+6=？　69+6=？
79+6=？　89+6=？
99+6=？

不论你选的是哪一种价位，只要加上六元的邮费，
就**赠送19元**特价产品任一套，
再加《无尽的宿命-守护者之剑》游戏光盘一张。
买一送二，好GMAE欢乐加倍再加倍！

●7月31日前汇款有效，以寄至邮戳为凭。

产品目录

产品名称	零售价	优惠价	片装	游戏类型
金庸群侠传	69	55.2	一片光盘	角色扮演
神雕侠侣	69	55.2	一片光盘	角色扮演
少女魔法师	89	71.2	两片光盘	角色扮演
战国美少女	69	55.2	一片光盘	角色扮演
风云之天下会	69	55.2	两片光盘	角色扮演
攻壳总司令	69	55.2	两片光盘	即时战略
幻世录	69	55.2	一片光盘	战略RPG
时空道标	69	55.2	一片光盘	战略RPG
深入地心	69	55.2	一片光盘	战略RPG
象棋武林帖	69	55.2	一片光盘	益智
超时空英雄传说	69	55.2	两片光盘	战略RPG
北方密使	89	77.2	两片光盘	战略RPG
三国群英传	69	55.2	一片光盘	战争
轩辕圣战录	69	55.2	一片光盘	战略+策略+RPG
沙拉那之剑	69	55.2	一片光盘	中文冒险
封神演义	69	55.2	一片光盘	动作RPG
倚天屠龙记	69	55.2	一片光盘	角色扮演
魔法门英雄无敌	69	55.2	一片光盘	策略
三国演义Ⅱ	89	77.2	一片光盘	策略
江南才子唐伯虎	69	55.2	一片光盘	角色扮演
魔导圣战-风色幻想	69	55.2	两片光盘	战略RPG
花木兰	79	63.2	一片光盘	RSLG
绝地任务	99	79.2	三片光盘	中文冒险
乌龙院	69	55.2	一片光盘	角色扮演
霹雳幽灵剑	89	71.2	两片光盘	角色扮演
神奇传说	69	55.2	一片光盘	战略RPG
绝音魔琴	69	55.2	一片光盘	角色扮演
勇者斗狂神	69	55.2	一片光盘	战略RPG
蜀汉英雄传	69	55.2	一片光盘	3D动作
暗棋总动员	69	55.2	一片光盘	棋奕
大魔王物语	69	55.2	一片光盘	战略RPG
刘备传	89	71.2	两片光盘	RPG
超级五子棋	49	39.2	一片光盘	棋奕
薛家将	49	39.2	一片光盘	战略RPG
人间道-少年燕赤霞	49	39.2	一片光盘	3D动作

特价产品目录

产品名称	零售价	特价	片装	游戏类型
大银河物语	69	19	一片光盘	中文策略
武状元黄飞鸿	69	19	一片光盘	动作RPG
黎明之砧	69	19	一片光盘	RPG
时空特勤组	69	19	一片光盘	中文射击
机甲猎人	69	19	一片光盘	动作
烈焰钢狼传	69	19	一片光盘	战略RPG
汉堡战争	69	19	一片光盘	即时战略
海底英雄	69	19	一片光盘	中文射击
虎将神兵	69	19	一片光盘	战略
英雄战记	69	19	一片光盘	角色扮演
中国武将列传	69	19	一片光盘	战略RPG
新蜀山剑侠	69	19	一片光盘	角色扮演

注：以上12种特价产品也可以100元购买任意7套（含邮费），更加划算喔！

智冠电子（北京）有限公司　地址：北京市海淀区上地四街一号（100085）　TEL：（010）62981389
智冠公司上海分公司　地址：上海市徐汇区漕河径开发区桂平路470号14厂房2楼（200233）　TEL：（021）64857119
智冠公司广州分公司　地址：广州市天河区中山大道车陂大岗工业区第六栋一楼　TEL：（020）82310412
智冠公司成都分公司　地址：成都市新南路82号四凯大厦707室（610041）　TEL：（028）5532928

请广大玩家就近通过邮局汇款邮购产品，款到后24小时内保证我们的产品寄出。
若是对我们的服务不满意，请直拨投诉的电话：（010）62981390或E-mail：ZHANG · soft-world.com.cn


武林至尊 宝刀屠龙
号令天下 莫敢不从
倚天不出 谁与争锋
少林寺山脚下
少林寺藏经阁
张三丰厢房
遇常遇春
被武林正派称为邪魔的明教是否真的如此妖邪？！
为什么心地善良的张无忌竟会义无反顾的当上教主？！
明教众人到底是暴戾残杀之徒还是叱咤江湖的真心英雄？！
新倚天屠龍記
The Heaven Sward & the Dragon Sabre II
龙卷风工作室



幻想水浒传

GENSO SUIKODEN

创世108星宿　纹章世纪爆裂之激战

简单易懂的功能设定，详细即时线上帮助。

16 Bit高彩高解析地图模式，大幅超越PS版！

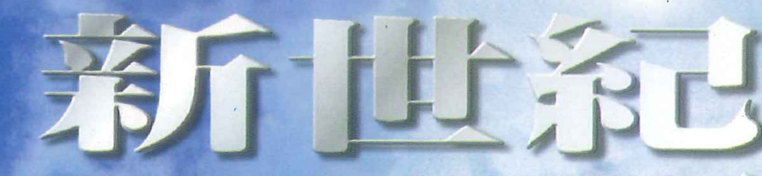
一目了然的人物检视，随时掌握队伍状况。

完全视窗型的游戏型态，键盘/鼠标全部支持，操作毫无延迟感。

KONAMI.

108名天地之宿星，一个接一个的聚集，其集束而成的力量将撼动历史！超幻想美型RPG，KONAMI公司极致强力推荐！

劲爆的战斗系统！除了正统的RPG遭遇战之外，还包括了攻防部队的战争方法，及一对一的决战式格斗技：战斗精采可期，支持3D加速卡，画质绝伦。



NEON GENESIS EVANGELION

福音戰士

钢铁GIRL FRIEND

未来派之EVA新世纪福音战士

超人气之AVG移植PC完全中文版

不只是游戏，

EVA即将订定游戏新影音标准！

首批5000套内附超美女主角海报

完美收藏版￥129元

◆原声原影四片大包装

◆EVA人气角色领衔主演

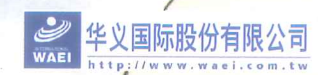
◆百分百完全中文化字幕

◆超越VCD的画面品质









周边游戏热街 HOT
HOT STREET GOODS

星际大战热潮无限延伸



自1999年5月19日《星际大战》在美上映以来，几乎全世界的娱乐话题都在这部电影上面打转，接下来，大家所关心的，就是看《星际大战》在票房成绩上是否能击沉《泰坦尼克》号这艘巨轮了。

除了LucasArts挟电影之余威，趁势推出《威胁潜伏》与《极速飞梭》这两个卖翻天的游戏之外，游戏商Hasbroc(孩之宝)公司也推出了一系列有关这个主题的玩具，不但种类繁多，而且不少还极具有收藏价值。









达斯魔豪华版活动人偶

左边的剑柄是缩小版的光剑，剑柄中可以伸出三种颜色的光刃。而将达斯魔置于剑柄之上，按下剑柄上的握把开关，就可以让绝地武士挥动他们的武器，展开一场光剑的大对决。



主题人偶及飞行器







电影的主题人偶是收藏者的重点之一，不但有各种造型，角色众多，Hasbroc还推出了许多能搭配人偶的飞行器具，甚至连背包与手表也不放过。





达斯魔手表及背包

钢弹数码相机

这款一共三个色系的钢弹数码相机，算是游戏精品中的奢侈品；这是为了纪念20周年庆的《机动战士钢弹》，所发行的印有钢弹设计模样的数码相机。这个产品除了在每个侧面刻印有插画之外，在影像记忆卡之中还收录有钢弹的影像资料，感觉上相当的酷，不过并不便宜，定价为49800日圆（未税）。

钢弹模型史上最强的杰作



这是分解图，总零件数总共高达600余个！

从初代钢弹开始在日本贩售以来，到目前为止已经有十八个年头了，这之间钢弹模型不知以多少种型态正式对外发售，不过为了庆祝钢弹播映20周年的来临，BANDAI特别发表了PERFECT GRADE系列（简称PG系列）。

这个系列可以说是所有钢弹模型中最精细、最华丽与最昂贵的作品了。这个系列可创下了几个记录：一、量产模型之最复杂量产技术，接近完美的平衡，其精细之程度远高于一般的专业模型；二、量产钢弹模型最高价格—12000圆日币。由于制作相当精密，因此在组合上的难度也相对提高了许多。不过盒中除了满满的组合零件之外，还附赠了一本相当详尽的说明手册（当然是日文的），而且整个过程完全不需要用到一滴胶水，相当先进吧！

以下是RX-78-2 钢弹的特性：

- 全部外装，内部机械构造完全再现。
- 核心战斗机可以变形收藏，且可以与AB零件组合。
- 各部位可动关节中，装置了可伸缩的圆桶新技巧。
- 各部份的装甲外壳均可拆卸，可以开放式的展示。
- 附赠内部构造再现的核心部份与光束枪。
- 照相机取景孔可发光。
- 附赠机密规格专用盾。
- 可动性脚部。

新世纪福音战士 系列商品

资料夹



虽然自1995年EVA在日本造成轰动至今，已经过了将近5个年头，但EVA在日本人的心中似乎是个不死的英雄，不但人气未减，其周边产品更是一个接著一个出。图中的资料夹看来相当精致，用来收藏珍贵的文件一定不错！

手表



相信大家看到这个EVA手表一定快崩溃了，不仅有时髦的造型、神秘的黑色质感，手表的表面被设计成类似仪表版的格式，还有“活动限界”等字样，再加上表面那明显的游戏名称字样，真让人恨不得能立刻将它戴在手上。

活动型态模型

看得出来图中的女孩是EVA中的哪号人物吗？没错，她就是那个外型亮丽，但个性难惹的总流·明日香·兰格雷。这并不是一般的人物模型，而是可以调整肢节、变化动作的“活动型态模型”，你喜欢摆什么动作，就可以摆什么动作。除了明日香外，该制造商也有制作淀真嗣与小薰的预定发行情报。









上一期我们已经带领大家走进了万智牌的世界，相信读者们的挑战欲望已经被强烈地激发起来了，现在让我们更多地了解万智牌的玩法（千万别高兴得晕过去）。入门之后你会发现此中其乐无穷，在与对手的交战中，你思路清晰，奇招迭出，运用你的强大法力，与各个对手过招，召唤生物，施用法术，很过瘾吧！下面，就让我们来看看万智牌的卡片和游戏的进行。

来玩万智牌吧

欢迎来到万智牌这个刺激的世界。在这个游戏中，你与你的对手分别扮演强力的法术师，为了争取法术时空的控制权而相互斗法。身为一个法术师，你能够在你控制的“地”中汲取法术力；这些法术力可以用来召唤生物以供战斗，或是施放对于战斗有特别影响的咒语。

每一个玩家在游戏中使用自己的套牌，套牌中的每一张牌都代表法术师的法术力量。在初级版“博图”中为方便玩家备有起始组合，这个起始组合中有两个可供直接进行游戏的套牌，因此你和你的朋友可以立即开始进行游戏。

现在我们来快速玩一下万智牌吧！

1. 首先，由你的套牌顶上抓一些牌，放在你的手上。这些牌可能包含各种不同类别的地，各式各样的生物，以及法术（法术咒语）。

2. 在每一个回合中，你有权将一张地牌由手上放置进场。地可以提供能量，使你能够将生物放进场，或者使用各种法术牌。

3. 你所召唤来的生物，能够为你进行攻击或防御？每当轮到你的回合，你的生物就能攻击对手，对他造成伤害。而当轮到对手的回合时，你的生物可以保护你免受对手生物的攻击。

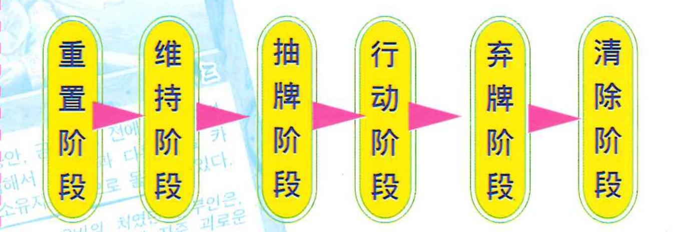
4. 地牌也能为你提供施放法术的能量。法术的效果会对游戏造成各种不同的影响，他可以给予你帮助，或是伤害你的对手。

5. 在游戏不断进行中，你会慢慢的累积许多地。这样一来，你就能召唤更大的生物，或是使用更强的法术。但别忘了，你的对手也正以此方式蓄积他的力量。

6. 只要你能够对你的对手造成足够的伤害，使他的生命总量由20点降到0点，那么你就赢了这盘游戏。

当你熟练了这个游戏以后，你可以在你的套牌中增加或是删除一些牌。万智牌的战略总是不停的在变，没人能知道一个富有创意的法术师将会使出怎样的招数。

阶段的流程



卡片的种类

万智牌中的卡片大致可分为“地”牌和“咒语牌”。“地”牌分为“基本地”和“特殊地”。地牌是法术的根本，为法术提供能量。基本地一共有五大种类，分别是“山脉”、“海岛”、“树林”、“沼泽”、“平原”等。

“咒语牌”一共有七种不同的咒语

召唤：召唤即召唤生物牌，当施放一张召唤生物牌时，你便以神秘的法力创造了一个为你作战的生物。每张生物牌右下角会有两组数字分别代表生物的攻击力和防御力，生物在攻击和拦截时可造成与其攻击力等量的伤害。

结界：可附在其他目标牌上，不断发挥功能的咒语。

神器：利用魔法来制作，具有各种不同功能的魔法道具，是一种兼具神器和生物之特性的神秘道具，它与召唤生物牌一样，在卡片右下方也标示了攻击力和防御力的数值。

法术：通常都是一些伤害力强的大规模咒语。法术使用完以后，就直接进入坟墓场。

瞬间：属于可以在别的行动进行中穿插使用的即时反应型咒语，用完以后立即进入坟墓场。

干涉：也属于在别的行动进行中穿插使用的即时反应型咒语，在使用时机上相当灵活。

法术力源：是一种能够产生法术力的咒语。



万智牌竞技场 MAGIC



新闻热线

一年一度的万智牌世界冠军赛将于1999年8月4日－8日在日本横滨举行，届时会有来自全世界45个国家和地区的数百名牌手，云集日本，一决高下。这次，中国国家体育总局已经批准中国首次派国家代表队参加。国家代表队的牌手将于6月26日进行选拔，前四名优胜者将于7月接受DCI和国外万智牌高手的集训，于8月前往日本代表中国参赛，参赛选手的有关全部费用将由国际DCI承担。

万智牌游戏图示



●领地
(Own Territory)
牌手本身所打出来的卡，除了一部份的结界以外，其它的都必须放在自己的领地才行。

●坟墓场
(The Graveyard)
这里是弃置牌的地方。所有用完即丢的咒语牌，以及在战斗中死去的生物牌，都要牌面向上丢弃在这里。

●结界
(Enchantment)
结界是一种施放后便一直存在于游戏中，除非有其他力量破坏的咒语，在未被解除之前，可以一直对该牌产生影响的咒语。

●生物
(Summoned Creatures)
生物拥有“力量/防御”之能力值，可以和对手的生物进行战斗，伤害对方。

●地(Land)
当你施放魔法时，就必须消耗一些魔法力，而地牌则是魔法力最主要的来源。地牌只能在牌手自己回合中的行动阶段里，一张张地放出来。使用地牌时，将牌横置，就可以释放出魔法力。

●场(In Play)
在游戏中，你和对手所释放出来的牌之排列位置所覆盖的范围。

●生命点计数器
(Life Counter)
这是表示牌手在游戏中生命值的道具。在游戏一开始的时候牌手的生命值为20，之后会因为遭受对手的攻击而减少，但亦可以利用咒语让自己的生命值增加。

●牌库(The Library)
这是在游戏中尚未使用到的牌，因此牌面向下，不能曝光。然后牌手在自己的回合抽牌时，才从最上面抽一张放在自己手中。

●神器(Artifacts)
神器是在游戏中会发挥出各种不同效果的魔法道具。在这当中，有些神器具有生物的能力，这些神器我们称之为神器生物。

●手牌(Own Hand)
这是在手中所持有的卡片，不能让对方看到。当牌数超过七张时，就必须在自己的回合弃牌阶段时，将多出来的牌丢到坟墓场，一直到剩下七张为止。

如果您有任何的疑问，或想知道相关的信息，都欢迎您的来电。
咨询电话：《软件与光盘》读者服务部：010-62983157
E-mail：sw_wjf @263.net



霹雳英雄榜 发烧特辑

你相信传统布袋戏能够打破布袋戏棚表演舞台的限制，以既传统又科幻的方式直接深入人心，配合上极具震撼效果的武打场面；技巧性的电影拍摄手法；大起大落、推理悬疑的剧情及许多爆破与剪接特效来呈现出完全崭新的风貌，并一举跃上影视舞台，创造出一个个虚拟偶像吗？

也许你对霹雳布袋戏很陌生，也许你从没亲身感受过这些木偶透过人类双手所表现出来的情感，也许你不相信布袋戏的武打场面能够拍得比武侠电影还精彩，也许你还不知道布袋戏中的世界内涵竟是如此深奥...

尽管在我们的眼中，这一切看起来总是有些不可思议，但是在台湾，霹雳布袋戏所代表的意义已经不仅仅是一尊尊木偶那样简单，可以说是代表着台湾一种独有的特殊的文化。



这些可爱的瓷偶都是从影带中的人物所衍生出来的，几乎每个月，霹雳都会有相关的商品推出。

听大霹雳超级编剧谈 霹雳英雄榜

对于大霹雳的董事长与原始编剧黄强华先生来说，所有霹雳人物都像是他的孩子一样，对每个角色，不管是忠是奸，或善或恶，他都有着难以言喻的情感。因为英雄榜中，囊括了几乎霹雳的重要角色，所以才拿这一段剧情来改编为游戏及电影。不过电影的剧情与游戏是完全不同的，游戏是完全照录影带剧情进行，之中加上一些适合游戏的段落与解谜，剧情环环相扣而牵涉极广的；电影则是以单一直线剧情为主，不但有极凄美的伏笔与亲情、友情、人性的冲突，还有来自好莱坞这个电影制作大本营的电脑动画特效，电影将以傲笑红尘、素还真、莫召奴为主角，加上其他著名的大霹雳当红角色叶小钗、乱世狂刀及剑君十二恨等人，极强的卡司，想必游戏与电影两者都十分有看头。

黄先生对《霹雳幽灵箭》游戏所创造的佳绩十分满意，对此次玩家可以亲自以非霹雳人进入霹雳世界感到创意独具，他更觉得自己可以成为游戏人物，在游戏中扮演大老、教玩家武功招式这种点子十分的有趣。他特别叮咛，最好把他画成Q版的人物，也希望玩家可以在霹雳游戏中努力，这样就可以看到他向大家打招呼了。



电脑桌旁有个素怀真布偶，笔者觉得相当可爱呢！

霹雳GAME的再出击—霹雳英雄榜

《霹雳英雄榜》是霹雳布袋戏的第二部游戏，在台湾，霹雳的剧情是跟着该公司所发行的录影带来走的，因此每隔一段时间（大概是30集到50集），就会换一个剧名，以符合该时期的影带剧情。不过在国内因为无法看到影带，所以大部份的人并不是相当了解游戏剧情，因此笔者大概地描述一下游戏剧情吧。

话说...原本纷乱的武林，在武林贤（闲？）人素还真的极力奔走下，并与三教（儒、道、释）协调斡旋，终于促成武林的一统，开始了“霹雳王朝”的新纪元（这部份是《霹雳幽灵箭》的剧情）。但武林的一统只是暂时的假象，在霹雳王朝的背后，隐藏了一股酝酿已久的势力，正准备大举颠覆武林生态，新生势力—无极殿也因此由金小开这个武林败类执政，并对三教正式展开铲除异己的动作，武林正道势力因此萧条，素还真亦在这个时候被人设计陷害而不幸身亡（当然是假死）。在当时除了无极殿背后所掌舵的“号世令主”这一位神秘人物之外，尚有来自天外方界这股深不可测的势力逐渐抬头；而另外一股潜伏的危机，便是来自魔域史上最强的勇者“魔魁”即将复活的消息。

就在武林变数四伏的同时，在武林上又出现了两位新面孔—“千山乐雕缘”与“忘年”。这两个外型年迈、武功又极平凡的老头子，因为行事神秘，因此被外界猜测为素还真、魔魁或是号世令主等人的化身，与此同时；来自天外方界的“天外六弦”之六位高人，也渐渐浮出台面，并与霹雳王朝展开一场明争暗斗...

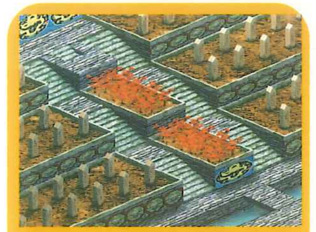


可别小看这两个老头子，他们可是主导了武林的整个命运喔。



这立着一炷巨香的地方就叫做拜天檀，忘年与千山樵老曾在这里立誓为兄弟。

霹雳英雄榜 发烧特辑

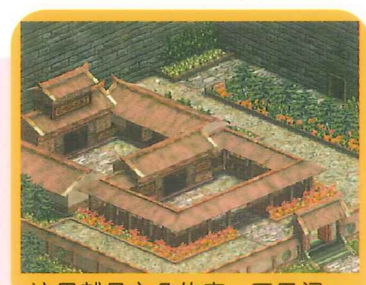

三教圣陵—这里机关重重，但里面却藏有可以公开三教授命者的授命金牌。

面对众多的人名、地名，对从没接触过霹雳的人来说，可能一时很难进入状况，其实以另一种角度来看，这一段段的霹雳剧情，不正是一部部武侠小说家所精心雕琢的作品？只不过霹雳布袋戏将这些文字精华立体化罢了。霹雳布袋戏受欢迎的一个很基本原因，就是它秉持了武侠小说的精神，并跳脱了文字呆板叙述的障碍，用一种很直接的表演方式，赋予玩偶生命，并让观众与剧情、布偶融为一体。因此当有许多人可以为金庸小说的故事内容而泪流涕零，感动不已时，也可能被霹雳的多情的世界而深深打动。

特别企划 SPECIAL TOPIC

游戏内容

基本上《霹雳英雄榜》游戏的内容是跟原剧情一起跑的，不过为了加强游戏性，玩家将以类似《金庸群侠传》的模式，由一个没没无闻的小角色进入霹雳世界。玩家的父亲为一个与世无争的小门派—玉风门之主，在武林上这种名不见经传小门派多的是一箩筐，照道理说应该和武林恩怨扯不上关系，不过玉风先生却在突然之间遭到武林上人人闻风丧胆的号世令主袭击而亡，临终时交代主角去寻找其挚友以揭开事实的真相，而我们的主角（也就是玩家您）就这样一步步踏上江湖生涯的不归路。


这里就是主角的家－玉风门。

更强势的声光、更高娱乐性的内容


琉璃仙境是一代名人素还真的住所，要找他？来这里准没错！

和一代《霹雳幽灵箭》相较之下，《霹雳英雄榜》最大的进步当在高质量的图形与更具魄力的战斗场面。1677 万色全彩、全 3D 场景人物，完全符合目前游戏制作的趋势，许多故事中的场景更是雕砌得美轮美奂，砖砖瓦瓦在在表露出这些地点的非凡气势。

在战斗方面，除了人物的出招随时可见毁天灭地、飞莹流光的惊人特效外，有些人物还会御气飞向敌人。游戏将所有的动作与选定攻击的动作都整合在一个“策略选单”中，玩家可以先于选单中设定每一位上场人物的攻击与防御态度，并可以选择必杀对象与第一、第二想使用的绝招，这样在使用第一绝招内力不足时，可以有第二个选择。本选单可以针对敌方不同功体的人员进行攻击，并可以指定寻找对方目前元气最弱或状态最差的人攻击，战斗中只要按一个自动执行的按钮，就可以开始战斗，只要“轻松按”，不必手忙脚乱喔！


超霹雳的战斗场面，是《霹雳英雄榜》在感官上进步最大的地方。

霹雳英雄风云录

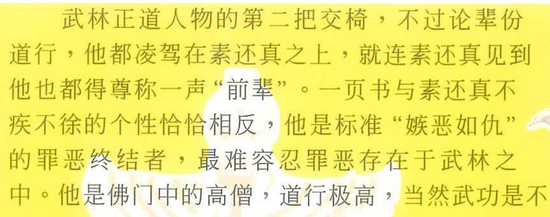
在大霹雳近五百集的长河中，不知创造出多少哼吒一时的风云人物，以及令人扼腕叹息的悲剧英雄，“霹雳英雄榜”算是其中的一个过程，也孕育出不少让观众印象深刻的角色，以下笔者就对《霹雳英雄榜》中的重要人物作个介绍。

素还真

霹雳史上永远的领导者，也是霹雳整个故事中的主角人物。头戴莲冠、手执拂尘、背挂红色剑套，一身文人气息，是武林正道的领导人物。素还真的身份成谜，目前仅知道他是九大奇人中“八趾麒麟”之徒，但素还真不仅精通儒、道、释三教武功，就连魔界与其他各派的武功亦有钻研，所学极杂，其武功深不可测之地步，已到出神入化之境界。有趣的是，素还真的武功虽高，但绝大部份的时候他是不动手的，因为他独特的领袖魅力，让不少人甘心为他出生入死，就算牺牲生命也在所不惜，颇有借助他人之力为他打江山的味道。也因为这样的行事特性，使得素还真在江湖上有极明显的两面评价，许多人喜欢用“一将功成万骨枯”来形容他。

相较于他的武功，素还真的高智慧更是他多年来在江湖上屹立不摇的原因。不过他在霹雳世界中的地位一直是最受争论的一位（虽说他是主角），因为素还真过于深沈内敛的个性，有人说他是枭雄，有人说他是野心家，更有人认为他是懦夫，不过在笔者眼中看来，素还真比较像阴谋家。

发烧特辑 霹雳英雄榜



一页书

武林正道人物的第二把交椅，不过论辈份道行，他都凌驾在素还真之上，就连素还真见到他也都得尊称一声“前辈”。一页书与素还真不疾不徐的个性恰恰相反，他是标准“嫉恶如仇”的罪恶终结者，最难容忍罪恶存在于武林之中。他是佛门中的高僧，道行极高，当然武功是不用说了，在武林中一直与素还真处于相辅相成的合作关系，只不过为了素还真，他曾经死了很多次...

注：在布袋戏的世界中，死人是可以复活的（就像武侠小说中主角掉入深崖后，重出江湖后又脱胎换骨的道理一般），当然这属于特例，通常只有那些主角型的人物才享有这种特权。

无忌天子



天外方界的创始人，是素还真的师弟，他的专长是发明东西，但武功则一般。无忌天子虽是方界之主，但后来因爱上海殇君之妹—愁月仙子，毅然放弃整个天外方界的基业，与爱人远走高飞。但此举也间接造成天外方界主控权易主，方界精神变质，形成一股危害武林和平的邪恶势力。

白云骄霜

当初无忌天子聚集了六位高人之力，因而成就了天外方界的基业，这六位高人被尊为“天外六弦”，白云骄霜即是其中一位。白云骄霜是天外六弦之中城府最深的一个，在天外方界创始人无忌天子与爱人双宿双飞之后，白云骄霜野心勃现，一步步掌控天外方界的所有权力。

傲笑红尘



天外六弦之一，不过在很久以前便离开天外方界而离群索居，与无忌天子、愁月仙子三人之间有一段很复杂的三角关系。傲笑红尘是中原剑术第一人，剑术造诣之高，常让反派势力对他忌惮三分。不过傲笑红尘武功虽高，却总是为爱伤风、郁郁寡欢，固执消极的个性，使他成为悲剧人物的代表之一。



这是霹雳布袋戏目前在台湾人气最高的一个角色—莫召奴。俊逸的外貌，脱俗高雅的气质，奠定了他在剧情中一线小生的地位（不过在《霹雳英雄榜》时他还没有登场）。最近大霹雳公司还为他出版了写真集，看来是有心想继续捧红他。

霹雳布偶演艺事业忙



你相信这些木偶也能出唱片，并上电视节目为自己的新歌宣传吗？

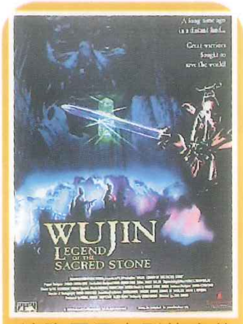
通常在影带中，会有某些特定的木偶人物会搭配歌曲出场，利用歌曲衬托出该角色悲怨或多愁伤感的角色特质，这个道理就很像许多歌星的新歌会搭配连续剧的片头播出一样，达到打歌与宣传的效果。也因为这样，大霹雳公司灵机一转，为何不让这些有专属歌曲的木偶出张唱片？与观众有更直接的接触呢？

就因为这个前所未有的构想，不但这些歌曲顺利打入台湾的音乐市场，更是塑造出几个木偶的虚拟偶像，其人气也不得不让许多“真实”歌手大叹折服。而为了宣传，为这些木偶们的唱片打歌，公司不仅录制了完整的CD音乐、漂亮的宣传画，更精心地为他们拍摄MTV，更甚至上综艺节目亲自打歌。由于反应奇佳，这些木偶的邀约不断，只见操偶师父忙碌地带着这些木偶赶各家电视台的通告，曝光率之高，不禁让许多歌手埋怨这些木偶抢他们的饭碗。

广告代言人

在歌唱事业占有一席之地之后，这些木偶的下一个挑战就是拍广告了。很有趣吧！竟然会有产品找他们作代言人，而且还不是一般的小东西，是替目前的电子明星产品手机相关的物件代言！看着素还真与魔魁（这两人是霹雳中正反人物代表）卖力地宣传，也许真会让不少霹雳迷甘心掏腰包去买吧！

霹雳英雄榜 发烧特辑



这张霹雳电影的宣传画，出自美国某著名广告公司的杰作，仅此一张，为参加洛杉矶影展所用。霹雳的英雄们接下来共有八个影展要参加，每个影展都有不同海报。

霹雳英雄首部电影巨作—

圣石传说

虽然这有点让人不可置信，但它真的发生了！因为这群戏偶不仅在电视、电脑屏幕上出尽风头，更跃上大银幕展露风采，正式向“影视歌”三栖的全方位艺人迈进。

由大霹雳集团以三千多万元拍摄的首部布袋戏电影《霹雳英雄榜之圣石传说》，是完全由黄家兄弟独资花了两年的时间拍摄。不仅在开拍之初就受到各方的瞩目，其独特的制作手法及比美好莱坞大师级的专业特效的表现形式，在这次的坎城影展影片商展中受到不错的评价，令许多国际人士大开眼界，纷纷表示不可思议，已经有不少片商开始与之洽谈购片事宜，其中包括了知名的哥伦比亚三星与福斯电影公司。

面对这项殊荣，正是黄家兄弟积极将霹雳布袋戏迈向国际化的第一步，据表示，加拿大蒙特娄影展主办单位已经正式提出邀请，届时这些布袋戏人偶的光芒将盖过不少知名影星呢！

听黄强华先生谈霹雳英雄榜之圣石传说电影

善与恶之间有何分际？黄强华先生认为没有绝对而明显的区别，如果这个世界只有极善或极恶之人，那么人生将会没有起伏而走向极端。在霹雳的社会中，出现了许多善恶难辨之人，但善非善、恶也非极恶，再单纯的人性中也有善与恶两种因子存在，只是多与少罢了。而且就算两个善人，也会因各人的原则不同，而持着对立的态度。圣石传说也就是叙述这么一个良善与邪恶的故事，主角傲笑红尘与素还真之间，究竟会有什么惊人的对立与合作关系，就等看到电影再说了。



这是布袋戏人物的大型挂布，看起来相当有气势。

幕后藏镜人　幕前说分明

你能想像霹雳布袋戏的编剧竟然只是由一群不过二十出头的小伙子来掌控吗？编剧群共有五人，全是中文系毕业，资历最浅的三位，才二十出头，她们都是从小看霹雳长大的，对霹雳的事物拥有异于常人的狂热与研究，她们与一般霹雳迷一样，看戏很深，且认为每个人看霹雳皆有不同观点。对于投入霹雳编剧，以下是他们的自白：

如何踏入这一行？

没想到看布袋戏能看出这样的结果—这是某罗姓编剧的妈妈说的。会踏入这一行，实在是因为太爱霹雳了，也是因缘巧合吧，三位女生宿命般地点点头，但她们认为最幸运的，是可以接受大霹雳董事长黄强华先生的指导，直接操控那些知名角色的命运，想来真是过瘾。

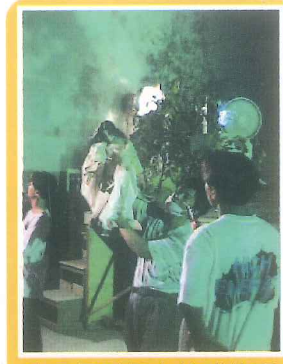
编剧中遭遇的困难？

写剧本与写小说不同，剧本必须拿捏人物讲话的语气特徵，及描述场景当时的情况， 有时为了替一个人物造势，必须预先在各个点为他布下许多伏笔，如果要一个角色消失，也必须为他安排一个合逻辑的解释。

和写电脑游戏的剧本相同，编剧也要埋下许多谜题，等玩者或看霹雳的人来挑战。就像《霹雳英雄榜》是在《霹雳幽灵箭》之后的剧集，有些剧情就是延续《霹雳幽灵箭》而来。编剧群的工作模式是以董事长的想法为主，五人一起想一集的大纲，然后各人发挥创意，回家埋头苦写，再聚合成一集的剧情，大概三天就得有数万字的对话、约六十分钟的一集戏产生。

她们觉得武戏在于拍摄的技巧，只要沟通得好，就可以达到视觉极佳的效果，偶尔她们会到拍戏现场盯戏，看看自己所写的东西是否与拍出来的相差很多；而文戏要写得漂亮，可需要点技巧，因为文戏要写来缠绵，而不会使人生厌，吸引人又不会太流于俗套，又要有亲情、爱情与友情等七情六欲，还得有变数、无常等人性翻腾，这些内心戏要“演”出来，实在是太难了！有时候脑袋空空还得赶进度，这种煎熬实非凡人可以想像，她们的精神支持，就是那些一直捧场的霹雳迷们。

虽然因为各地民情的关系，对于霹雳在台湾的热衷之如火如荼的程度，我们或许还未能感受万分之一，但相信透过《霹雳英雄榜》这款游戏在国内的发行，国内的玩家也能渐渐领会霹雳世界中优美的中国文学、哲学，甚至推理、术数、中医等文化领域，以及古老传统的薪传内涵。S&C


这是摄影棚内拍戏的现场，不仅有讲究的声光与布景，有时为了剧情需要，常常在棚内会出现爆破或火焰等惊险场面。





美少女梦工厂Q

（Princess Maker Q）

◎益智问答　◎已发售　◎撰文／小魔女

看到了这个游戏可别高兴的太早，以为睽违已久的《美少女梦工场》最新一代即将登场，这就错了，这次您不必养育女儿，更不用将她培养成公主。

《美少女梦工厂》是一套少女养成游戏，不过《美少女梦工厂Q》并不是直接给予少女教育，而是透过问答来进行。在本次介绍的游戏舞台，是一个划分为天界、魔界、妖精界、星幽界以及人间界等五种空间的世界。五界以人间界为中心，相互制衡，长保和平关系。不过最近彼此之间有产生裂痕的迹象发生，其中，代表人间界的少女将接受来自另四界少女的挑战。只要获得胜利的女孩，将会成为人间界统治者的皇后。因此来自各界的少女们，无不竭尽全力，期望能在问答挑战赛中得胜，才能麻雀变凤凰，一登皇后之位。



《美少女梦工厂》是养成游戏的元老级游戏，号称是养成游戏的原祖，之前已经发行了三集，因此《美少女梦工厂Q》是算是《美少女梦工厂4》暖身作品（不过也可说是用来骗钱的作品），游戏标题的“Q”即指Quiz，意即以问答集的方式来进行整个《美少女梦工厂》系列中所遭遇过的状况，不仅让您重温旧梦，也透露出第四代游戏设定的端倪。游戏中的问答题型，以四选一的方式进行，而过去作品中的问题，也有可能会再出现在游戏中，所以有玩过前三部游戏的玩家，可以先把前三部拿出来复习复习。换句话说，如果把这个游戏玩过了，那么《美少女梦工厂4》会了解的更透彻。



根据消息情报指出，《美少女梦工厂4》要到明年一月才会发售，至于原画家赤井孝美会创造出什么样的可爱小女孩等待我们培育？等不及的玩家可以先玩玩《美少女梦工厂Q》以解解闷吧。

电车でGO！

◎策略模拟　◎已发售　◎撰文／小魔女

说起日本，大家的第一印象即是有礼貌、环境整齐，而还有一大特色就是都会区的电车路线错综复杂，尤其是东京，密密麻麻的电车线，不住上一阵子或者仔细研究，可是会搞得不清不楚。可是对于每天生活在都会圈里的日本人来说，电车可是再熟悉不过的大众捷运交通工具，既迅速又方便，也可以说是一刻也不能没有它。

这里要跟各位介绍的游戏则是运用了对日本人来说的重要工具——电车，而自从在大型电玩、游戏机的PS发售以来都大受欢迎，为了犒赏在PC上的玩家，于是先行移植了《电车でGO！2高速篇》之后，也随即移植了《电车でGO！》到Windows的平台上。



最受瞩目的是运用3D的画面处理技术，使得游戏画面感觉细密许多，而且还有专用的控制器同时发售，完全模拟行驶电车的情境，并且能使游戏更加顺畅地游玩。游戏号称拥有大型电玩般的临场感，即使没有全部搭过日本的电车路线，也能够在游戏中享受电车行驶操控的乐趣。说不定可以先温习一下各个路线的各个车站，让您变成日本通喔。

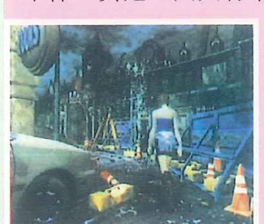
只是要享受列车驰骋的感觉，最好还是配置3D加速卡，才不会让画面有延迟的状况产生。



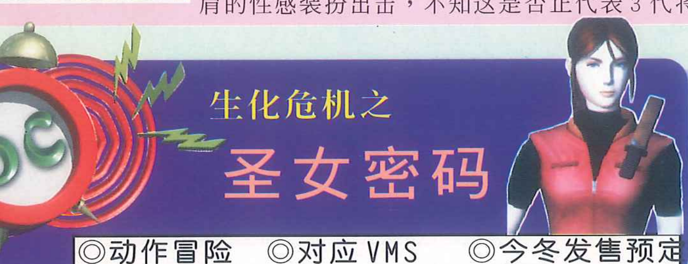
生化危机 3
最后逃亡

◎动作冒险　◎发售日未定

有关《生化危机 3》奖落谁家的消息真是扑塑迷离，从 DC、PS、N64 到 PC，都为了这个“平台优先移植权”而混战不休，真是“人人有希望，个个没把握”！不过 CAPCOM 日前的一份正式宣言，明确表示《生化危机 3：最后逃亡》（暂译）将落主 PS 主机，也算是放下 PS 玩家心中的一块大石。



这一次的主角是在第一集中活跃的市警局 S.T.A.R.S 特殊机动成员吉儿·巴雷泰，大概是在一代时吉儿坚毅的女勇者形象深烙于玩家心中，获得大家支持，而这次的游戏背景是在二代中主要的舞台—浣熊市。游戏基本的操作仍承袭之前的的系统，在视觉模式上与惊悚战栗等镜头的表现上，将会有更精彩的表现。而这次再度露脸的吉儿，也改以窄裙露肩的性感装扮出击，不知这是否正代表 3 代将在风格上有所转变呢？



生化危机之
圣女密码

◎动作冒险　◎对应 VMS　◎今冬发售预定

《生化危机》系列真是越来越火了，不但 N64 也表示将移植，现在连 DC 也有专属的《圣女密码》来提升该主机的气势，CAPCOM 真是赚翻了！

《圣女密码》目前的声势仅次于《莎木》，除了原先建立的口碑与销量之外，DC 版的剧情与表现手法将与 PS 版大大地不同。DC 版的画面将全部即时演算，所有物件都以 640X480 HI-COLOR 即时绘制；在光影的表现上，将是各游戏机中最突出的。而 CAPCOM 也自信满满的表示，《圣女密码》绝对恐怖至极点！

虽然 DC 的 GD-ROM 容量高达 1GB，但《圣女密码》极有可能是个二片装的大游戏。至于玩家关心的进度方面，CAPCOM 表示目前进度仅有 40%，而且目前品质还不甚满意，所以玩家可能还要再等个一阵子！



First Queen
～The New World～

◎战略　◎已发售　◎撰文 / 小魔女

“拥有比起欧美制作精良的游戏一点也毫不逊色的品质，即使初开始接触游戏的初级玩家抑或骨灰级玩家亦能玩得津津有味的系统”，这两项优点并备的《First Queen ～The New World～》是完全日本国产的战略游戏，更是制作公司吴 Software 工房所感到自傲的地方。

最值得夸耀的地方是该公司独自开发出来，号称是世界最高水准的“战斗角色”系统。这是一个运用 3D 引擎所制作，忠实呈现真实的画面质感，而色素也从发挥到极致的 256 色跃升到 65536 色，光只看到画面，就相当有看头。而且一个画面 7000 个 polygon 的即时运算动画，所以观看起来非常美观。至于人物角色则是运用 2D 贴图技术，让其完美地呈现在 3D 地形上。

游戏的特色是玩家所操控的国家中之人民，每个都有自己独有的生活方式及个性，各个角色会自行选择职业，过自己的生活或为保护国家而战；游戏中甚至还有贸易商人或寻宝探险家，在这个游戏当中如果能够找到稀有的物品，就可以从劣势中逆转形势。

故事情节的设定是这样的，四个王国在一个小行星上竞争霸主，而玩家就是其中一国的领导者，换句话说，促进国家发展、与他国战争以达到霸主的地位，就是这个游戏的最终目的。

在这个游戏当中，大约会有 10 个丰富的剧本模式供您选择，更有依据气候条件而去变更不同设定的挑战模式，因为不同的气候能制造出不同的物品、甚至强而有力的兵器，以达到胜利的目的。



而一般人总认为 SLG 游戏的操作方式是相当困难的，而本游戏即将打破这个“常识”，实现了同类游戏中所没有的简易鼠标操作，可是对于资深玩家来说也是能够玩得津津有味，这些就是该公司长年经营出来的高游戏性、最先进的 AI 智慧系统。



饿狼传说3D格斗版

◎3D格斗　◎SNK　◎6月24日发售

在街机中颇受好评的格斗经典游戏《饿狼传说》，其最新3D格斗立体动作环境版《饿狼传说WILD AMBITION》已经确定将完全移植至PS了。《饿狼传说WILD AMBITION》是在该系列中第一次出现的3D格斗游戏，超必杀技与连续技当然是本游戏的重头好戏，而最新的"攻击能量储存栏"（HIT GAGE）则成了是否能尽情施展绝技的一大关键。这个版本加入了AC版中的参加角色总共有12个各方高手，在战斗中当攻击能量储存栏饱和能量达到MAX状态时，就可以做出爆发攻击，这是该系列最大的特色，在转换成3D画风之后，玩家可以感觉一下彼此的不同。



リトルウィッチパルフェ

◎策略　◎已发售　◎撰文／小魔女

可爱又有朝气的パルフェ是个14岁、见习中的魔法使者，在城下町经营黑猫魔法店。原本和母亲两人和乐地生活，谁知天有不测风云，母亲突然病倒了，除了要照顾生病的母亲之外，还为了还大笔借来的债，必须想尽办法，以一年内还完全部的钱为主要目的。也就是说，四处寻找制作魔法材料的物品、调合制造魔法药、制成商品的陈列，而在这一年当中，有泪有笑，充满感情的故事情节一直持续，构成这个故事。一直都保持笑容的パルフェ，想必一定能渡过人生中的难关，把钱还完，早日回到学校继续魔法使者的课程。

登场人物

パルフェ

总是精神百倍的她，还不至于被庞大的生活压力给击倒，本来是魔法学院高等部的三年级学生，为了家计而休学中。表情丰富无比，笑颜百开的她和黑猫一起经营黑猫魔法店。



サケマス

パルフェ王国里的魔法使者，是一只黑猫，能理解人类的语言，也能说人类的话，可爱的模样与声音很受人欢迎，可是它的嘴巴算是满聒噪的！

フローレ

生来就体弱多病的14岁少女。比起实际年龄想法成熟许多，心思细密，不过性格坚强，和パルフェ相反，常常面无表情。非常喜欢花朵，将来是希望能开自己的花店。パルフェ是她进入魔法学院以来的密友，可是却不想成为魔法使者。

レネット

パルフェ的同班同学，无论何时都是一副高姿态的14岁女孩。其实她只是好强，常常把本意往肚里藏，而嘴里说的却是另一套，是个不太坦率的女孩。是另一家魔法店经营者的长女，也因为如此，才对パルフェ有敌视的态度。



ココット

レネット的妹妹，单纯笑容满面的12岁小女孩，好奇心旺盛，时常问些别人答不出来的问题。

フェール

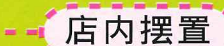
四处流浪的吟唱诗人，是个内敛性格的性情中人，沈着冷静像个大人般的说话。是パルフェ在搜集材料时而相遇。

フィリス

パルフェ所居住王国的王子。优秀、善良贤明、长相英俊，简直像是个没有缺点的完美人物。他是个喜欢诗歌的16岁少年，可是却对于严谨规矩众多的王室一点兴趣也没有，向往自由。

店内摆置

经营一家店不是那么容易，连摆设商品也是一门大学问，还要依据客人的喜好来"投其所好"，而本游戏加入了类似《模拟商店》的玩法，根据季节、节庆、还有推荐商品之类来刺激买气。



调制魔法药

搜寻材料，除了可以自行到深山去采集，如果有足够的钱，也可以去市场上购买，要注意的是不同的季节与时间会有不同的价格。

而取得材料之后，即可参考魔导书来自行组合调配，然而季节的考量也是相当重要。再者，也有可能有调制失败的情况产生，所以要到图书馆去加强功力，除了自己的魔法等级能增强之外，也能不负客人的要求。

有点难度

这个游戏类似《少女魔法师》，并非以成为魔法师为职志，还加入了经营魔法店的成份进去，绝对让你充分享受游戏的乐趣。



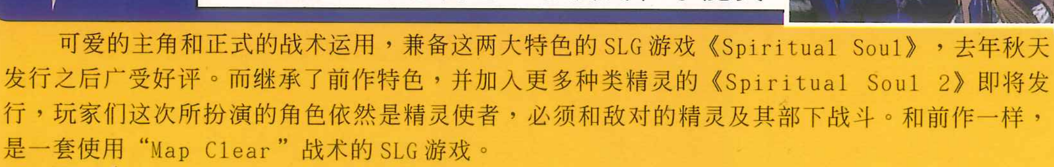


Spritual Soul 2

～苍き瞳の精灵使い～

◎战略　◎已发售　◎撰文 / 小魔女

可爱的主角和正式的战术运用，兼备这两大特色的SLG游戏《Spiritual Soul》，去年秋天发行之后广受好评。而继承了前作特色，并加入更多种类精灵的《Spiritual Soul 2》即将发行，玩家们这次所扮演的角色依然是精灵使者，必须和敌对的精灵及其部下战斗。和前作一样，是一套使用“Map Clear”战术的SLG游戏。





承袭前作

《Spiritual Soul 2》的游戏进行方式，基本上承袭前作。所以在登场的人物中，也有几个是前作里的人物。所以玩过《Spiritual Soul》的玩家，还是可以和自己熟悉的精灵们一同战斗。



新角色新心情

玩家所扮演的是两个新角色，分别是“ナッシュ”和“アクシア”。虽然和前作相较，可选择的人数减半，但是游戏在画面以及故事内容的处理上，可没减半。再者游戏的设计理念在于使玩家能轻易上手。所以在使用界面上改良许多，希望玩家们能更轻松地玩游戏。所以不管你有没有玩过《Spiritual Soul》，相信《Spiritual Soul 2》都能让你享受SLG游戏的乐趣。



《Spiritual Soul 2》的新系统

1. 亲善的使用者界面

《Spiritual Soul 2》中精灵的召唤和换取武器的游戏主要界面简化，让玩家更容易上手。

2. 增加40种类以上的新精灵

至于重要角色“精灵”们的种类，从30种左右，一口气增到40种。当然前作的精灵也保留在《Spiritual Soul 2》中，而且在前作中，无法进化的精灵，在《Spiritual Soul 2》中也拥有进化的能力。

3. 武器结合更容易

可以进行武器结合，可使威力增加，而且还能一次组合数种武器。已经试过的组合，会帮忙玩家显示出来，以免玩家浪费时间。

4. 强化剧情

游戏还强化了在剧情上的铺陈，增加分歧剧情及事件，比上一代还更能享受乐趣。

5. 精灵在屏幕上出现

预约召唤的精灵能够出现在屏幕上，因此不会有叫出两个同样精灵的情况发生。

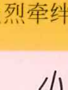


角色人物



火的精灵使者

是个身为精灵使者，却不懂精灵语言的神奇少年。以强力无比的火焰能力从事冒险的猎人。



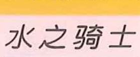
水的精灵使者

由精灵一手扶养长大，是个天真浪漫的少女。和精灵的强烈牵绊，使她决定走上这段旅程。



小女神

以成为大女神为目标见习女神。身为女神的力量尚未复活，在剧情的后半段和那修合作。



龙骑士

从“坠落的龙之大陆”带进预言书“迪玛的右手”，从骨子里就是个麻烦制造者。这次他也是骚动的开端。



水之骑士

前作的英雄，潘迪望王国的王子。他因在追吉诺而来到了“奔天狮大陆”。这回他会有怎样的表现呢？

水之女神

四大女神之一，是个稳重的水之女神。为了阻止“黑炎之太天使”的阴谋，再一次以精灵的身分战斗。



炎之女神

四大女神之一的火炎女神。为了阻止“黑炎之太天使”的阴谋，再一次以精灵的身分战斗。

白骑士

信奉“黑烟之太天使”的魔法骑士。端正的外貌而有热血内心的人。在雅客西雅和那修面前是种属于竞争对手的情况。



黑骑士

向迪拉宣示绝对忠诚的沙漠女骑士。以精灵使来讲拥有极高的实力，但和同伴之间的性格似乎不大合……？

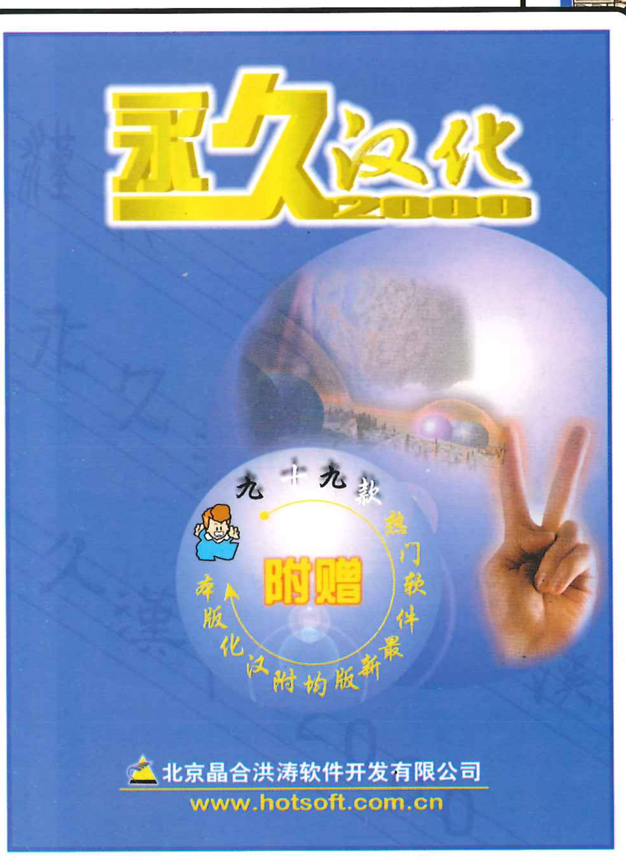


晶合顺达 暑期 COOL 一下

夢幻西餐廳2 ~挑戰全世界!!~

梦幻西餐厅 2　　经营模拟类　38 元

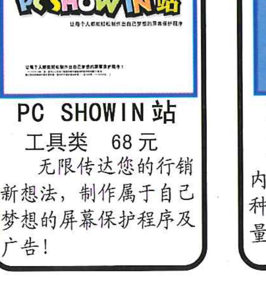
这是一套模拟餐厅经营的精彩游戏，这一次我们要挑战全世界的美食！



永久汉化 2000　　工具类　　38 元

新一代汉化工具，您从此可以脱离英文苦海。





PC SHOWIN 站
工具类　68 元
无限传达您的行销新想法，制作属于自己梦想的屏幕保护程序及广告！



MP3 音乐无限
工具类　49 元
内含150首精曲，有多种MP3播放工具及大量播放工具外观插件。



大富翁 4
益智类　128 元（2CD）
一款可以全家同乐的经典休闲软件。

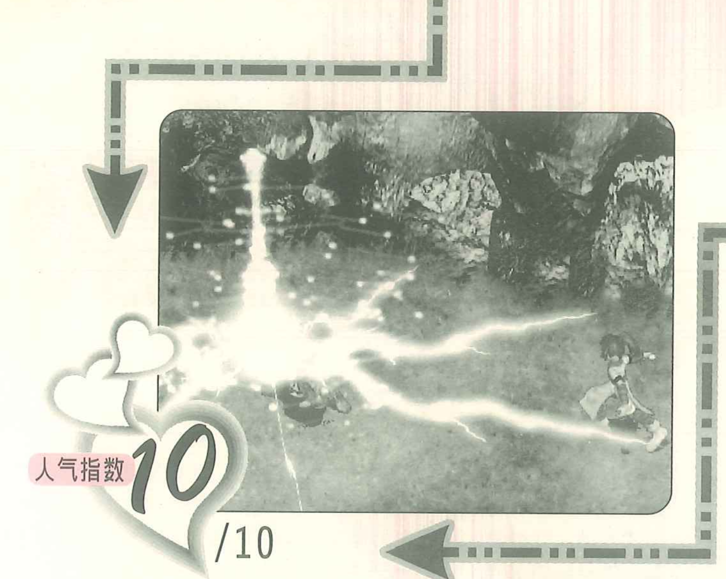
北京晶合顺达计算机公司
通讯地址　：北京和平门邮局 3056 信箱
邮政编码　：100051
咨询电话　：010-65266244 转 61
邮购电话　：010-67024050
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn

晶合软件销售连锁组织及全国各大软件专卖店有售

大众软件邮购中心办理邮购



新绝代双骄



人气指数 10/10

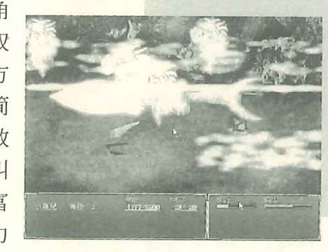
游戏类型	RPG
内　存	32MB
配　备	Pentium-133
游戏制作	宇峻科技

继叫好又叫座的《北方密使》，宇峻研发小组扩大编制，再接再厉潜心开发多时的年度巨献---《新绝代双骄》即将登场！！

《绝代双骄》是与金庸齐名的武侠大师古龙最脍炙人口的巨著，魅力惊人；此次由宇峻科技精心制作，史上第一部由古龙小说原著改编之正统武侠RPG，绝对让您神迷目炫，不可自拔，这期我们将针对游戏的各项特点做出详细剖析！

颠覆的故事剧情

看过古龙小说的人，可能会对原著的“跳跃式”文笔感到疑惑，本游戏会用另一种角度来“补完”，深入刻划角色的心路历程。集《绝代双骄》原著精髓，以最完整的方式呈现古龙小说的特点：精简了原著中著墨不多的角色，致力于加重主要人物间的情理纠葛...随故事进行，安排丰富的过场情节，用心制作，致力于让玩家融入剧情、出乎意料、乐在其中。



招式包含剑式、刀法、拳掌和各种辅助技能，并有愤怒技及情侣合技！

紧张刺激或稳扎稳打，任玩家挑选。

画面华丽绝对空前

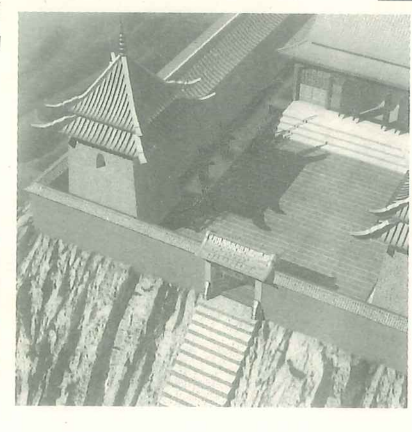
画面采高解析65536色，华丽细致；场景中有会流动的水、转动的水车、燃烧中的火焰、飘云..等动态物件，特效与战斗人物利用Alpha-Channel技术，人物于受光处会较亮、至阴影中会变暗，还有雾气朦胧的效果！可以完全满足玩家对游戏感官的要求。

学习性的技能组合系统

主角的武功招式、技能可由玩家培育和组合！战斗中除了得到经验外还可得到精元值，首先必须先得高人指点或在洞窟中找到或经由打败敌人获得武功秘笈，随武功秘笈的获得可学会一些技能，但此时还无法直接使用，玩家可累积技能值，并随时决定将技能值安排到任一可学习的技能上，使技能的等级提升，如此方可灵活运用该项技能，或使技能的能力提升。战斗策略会因为游戏进行的情况不同，要适度弹性调整，变化多端，若经验点数分配正确，成长可以事半功倍。

人物表情丰富

由于脚本撰写前将原著小说的各个角色做了详尽的心理分析，为了表现各角色间灵活麻辣的身体与心理状态，大部份重要角色皆有10种以上的表情：譬如小鱼儿满口仁义道德，却一副标准的痞子样，就知道他所言不实....有的时候小鱼儿明明看起来很害怕，内心对白却是要笑破肚皮。所以目前单是表情已有两百余张，人物活灵活现，栩栩如生！



武当外院

草药配制系统

独特的草药调制系统，可由采撷或购买的药草组合出新功能的药剂。嫌究极药草太贵、买不起吗？只要玩家不断提升关于医药方面的知识，草药调制的能力就会逐步上升，就能配出药力相仿的金丹哟！



峨眉山前院

空前庞大场景数量

破纪录的游戏场景质与量：除了包含原著小说中所提到的地点外，新增十余个有趣的环节，包含恶人谷、九秀山庄、峨嵋派、少林派、安庆城...等三十余个重要地点，每个地点全部以3D精心绘制出多达300张以上的场景，不同区域搭配不同风格，以提升探险的乐趣。

简便的操作系统

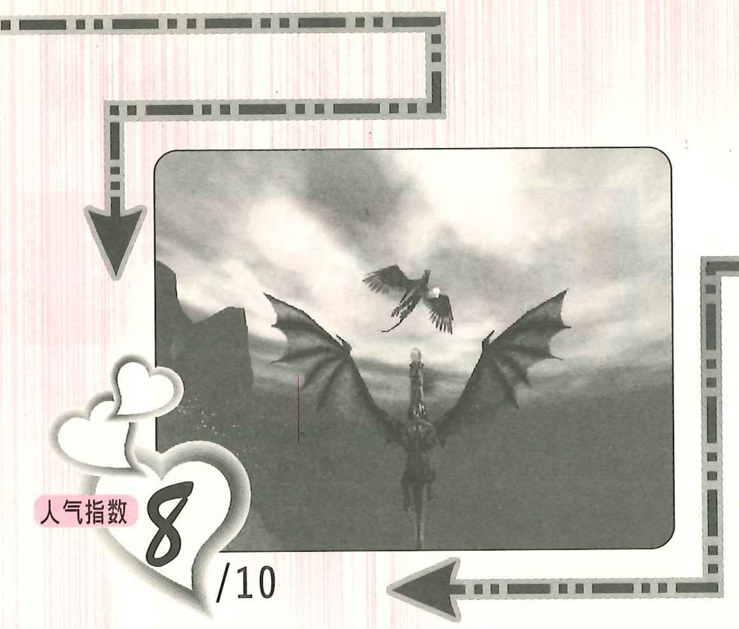
目前完全支持鼠标，大部份界面支持键盘；正努力迈向全鼠标键盘皆可自由操作的界面，以方便玩家。另外各种游标都会适时题示玩家：可否行走、可否对话，切换场景前会让玩家知道屋子可否进入／这间是谁的屋子・・・还会加入地图绘制系统以利玩家走迷宫，总之就是尽量不看手册就能上手玩就是了。

S&C



飞龙女战士

Drakan:Order of the Flame



人气指数 8/10

游戏类型	动作冒险
内　存	16MB
配　备	Pentium-133
游戏制作	PSYGNOSIS
其　它	3D加速卡

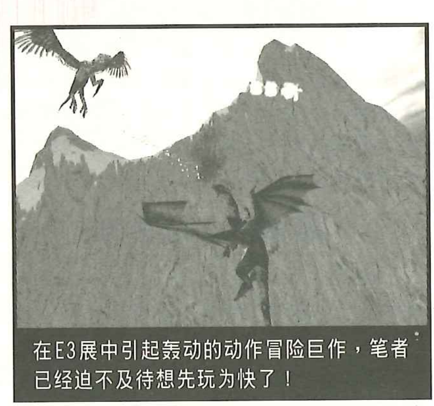
这是一款3D动作冒险游戏，且移植了许多角色扮演游戏里的一些要素。《飞龙女战士》(Drakan:Order of the Flame)游戏中的主角是一位名叫莱恩(Rynn)的年轻姑娘，拥有灵巧的战斗身手，试图在中古世纪的城镇中寻找她被绑架的弟弟。在探索的过程中，她将利用机智加上五十种左右的武器，以及她的伙伴Arokh(一只巨大的喷火龙)克服一切的困难。

暂时性失忆症

游戏一开始的时候，美女主角几乎是一无所知，就像患了"暂时性失忆症"一样。不过游戏设计师Alan Patmore表示，《飞龙女战士》设计之初是以主角为中心的游戏；同时，角色和故事剧情可以说是游戏中最重要的部份，每一名角色都经过精心的设计。当游戏开始时，女主角从睡梦中醒来，在这之前她曾经参加了一场喝酒比赛。而村庄中的每一个人都被屠杀，您的弟弟则被绑架。您不知道这到底是怎么一回事，不过这显然是挑战的一部份。同时，这也是游戏中的精华所在；找出下一步该做什么，并且试图完成它。



身手不凡的莱恩是否能击败劳拉，成为人气女主角呢？



在E3展中引起轰动的动作冒险巨作，笔者已经迫不及待想先玩为快了！

精采剧情导向

在进行游戏时，玩者可以透过NPC或是一些书籍、卷轴或地图，获得一些支线任务，譬如说：在游戏中，莱恩将会找到一张地图，描绘出一把藏匿在热带世界中的盗贼巢穴的古老宝剑。为了取得这把宝剑，莱恩必须先找到一座隐藏的岛屿，并且试图解开一连串的陷阱和谜题，才能取得该项物品。有时候，书和卷轴也会提供一些有用的线索。那么，玩者是否需要完成所有的支线任务才能完成游戏呢？答案是否定的，玩者可以视实际的状况和需求决定是否要执行这些支线任务，就算没有完成所有的支线任务，仍旧可以完成游戏。



《飞龙女战士》终于让玩家一尝驾驭飞龙的乐趣！

集各家之大成

游戏的气氛与《古墓丽影》十分相似，但画面更为精美，而且驾驭飞龙的感觉真是棒极了！(好像SEGA的《飞龙战士》)；操作方式跟《雷神之锤》差不多，玩家应该很快就可以上手。最特别的就是装备时的画面与《暗黑破坏神》有异曲同工之妙(有点RPG的味道)，玩家可以携带将近15种物品在身上，很有趣是吧？

超过五十种武器 完美声光表现

关于战斗的部份，莱恩于游戏中将会拾取到超过五十种以上的武器，除此之外，游戏中一共有四种战斗场景：地对地、空对地、地对空及空对空。透过精心设计的游戏环境，使得这四种战斗场景都能够顺利的运作。

此外，莱恩本身的设计也是一个很大的挑战，因为设计小组试图让她具有一些组合技和特殊攻击能力，除此之外，还必须精确控制莱恩的动作、攻击速度，以及招式，才能使得整个战斗看起来更加的真实、合理。敌人的AI将会影响到战斗的复杂程度，《飞龙女战士》针对每一种特定的敌人设定了不同的AI，以符合该敌人的特性，这样才能够精确的控制每一名敌人在游戏环境中的行为。

另外由于《飞龙女战士》拥有极为精细的画面，因此必须借助3D加速卡的辅助，才能展现惊人的效果。除此之外，该游戏还使用了许多在二代3D加速卡上才具有的图形技术，因为二代加速卡能够比一代加速卡处理更多的多边形，而使得游戏的引擎能够缩小许多。不过，这套游戏也贴心的提供了可调整的精细度，因此，能够适用于各种不同速度的电脑上。《飞龙女战士》的3D物件极为真实，画面中的物件将不再只是装饰品，像木桶可以打烂、房屋与树木可以烧掉...或许劳拉该担心她游戏女王的头衔了！

S&C



破碎虚空



人气指数 10/10

游戏类型	角色扮演
配　备	Pentium-133
内　存	16 MB
游戏制作	北斗星工作室

武侠小说迷看到“黄易”这两个字，眼睛想必为之一亮。黄易先生是90年代新兴的武侠小说家，并迅速以科幻式的武侠小说走红。继黄易先生的成名作《寻秦记》之后，《破碎虚空》将以电脑游戏的方式体现在玩家眼前，现在，玩家也可以在电脑上扮演黄易先生笔下那充满传奇色彩的主角人物。

武林再掀风云不断

如同中国历史所记载的，宋末元初是一个极为混乱的时代，在这样的情势当中，一个平凡小伙子－传鹰受到其舅抗天手厉灵所叮嘱，参加一场以武林名宿－韩公度为主的聚会，后来却因缘际会地误闯已隐埋世间长达千百年的古宫殿－惊雁宫。幸运的传鹰不但通过了一道道严格的考验，并且还从战神殿里头获得道家至高无上的玄学，也就是俗称的“战神图录四十九幅”，以及武林人士梦寐以求的“岳册”。





神秘的宫殿中，主角正展开一场与死神的搏斗！

接近完美的游戏架构设定

在整个游戏界面的设计上面，由于制作小组力求简洁明了，因此玩家可以看到所有的人物状态资料被安排在画面底部，并且能够随时掌握所有的最新即时变化。对于最基本的游戏系统选单设计，《破碎虚空》一点都不马虎行事，而且其中最大的特色之一，就是那些经过细心绘制完成的物品外观特写画面。当玩家在游戏过程当中，历经千辛万苦爬山涉水之后好不容易才拿到的重要物品，却往往都只有简简单单的几个字来加以代表，那岂不是有点令人哭笑不得吗？为了让玩家更能够享受到获得重要物品的喜悦，制作小组特别在物品的外观绘制上面下了极大的功夫，其精美的程度，都可出一本武器图鉴以便慢慢欣赏品味一番了。

这还不是游戏最酷的地方呢！在广纳玩家的许多建议之后，制作小组于是有了同类游戏当中少见的创举，那就是替三位男女主角进行换装工作。除了最基本的战斗服装之外，玩家将可以随心所欲地更换成其它两套不同的服装，也就是说，这款游戏里头的服装数目高达有九套之多！虽然换装对于游戏的进行并不会有太大的直接影响，不过却也因此增添了不少趣味在里头。

怪兽的造型也不是马马虎虎的。

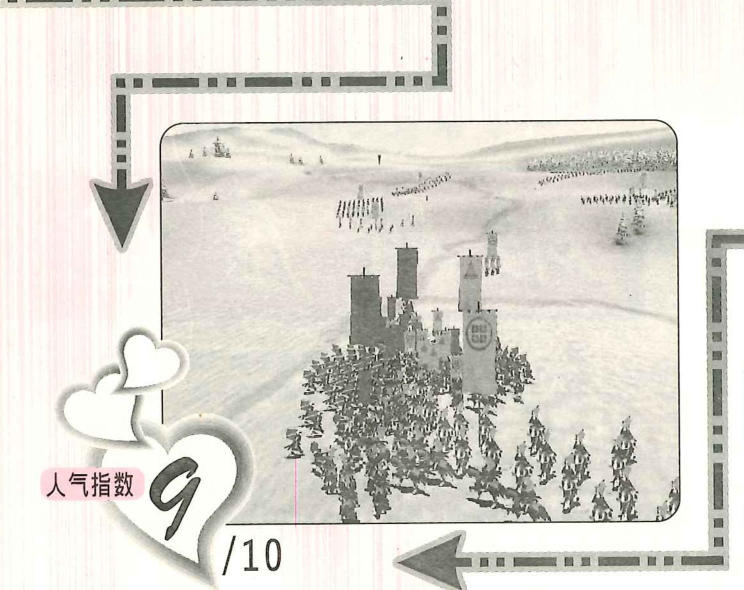
战神一出既统天下 图录浮现风云变色

此款游戏最大的特色之一，就是在于武功招式的习得方式并不同于一般的同类游戏，而是在游戏的过程中，透过剧情的进展，经历生命的考验才能够真正体验到这些招式的真谛。透过这种方法来顿悟武功，也是黄易小说的最高精神－借武道以窥天道！每种武功招式又有五重天，玩家若经常使用某个招式，该招式就会越熟练，杀敌的伤害也就会越大。除了主角人物以外，怪物、一般敌人与反派角色也都大有来头。游戏设计了许多的神幻怪物，这些怪物只会出现在充满谜样的特殊场景，如惊雁宫及十绝关等地，而多名在游戏中担岗大反派的人物都会有超炫的登场画面，让玩家眼睛为之一亮呢！自从这款游戏的制作情报开始发布以来，马上就吸引了所有喜欢角色扮演游戏的玩家目光，因为它的画面效果实在是太棒了，而且棒得有点令人怀疑，这真的就是实际的游戏面貌吗？另外游戏还预定以四张光盘超大容量彻底地震憾心肺。除了声光效果惊人外，角色扮演的灵魂－－故事剧情，也是这款游戏的动人之处，制作群不仅将整本小说纳入游戏中，还借由许许多多的支线剧情完整交代小说中没提及的一些人物背景，让不管有看过或是没看过小说的人，都能完全融入游戏的世界中。此外据小组透露，游戏还设计了一些隐藏的关卡，绝对会带给玩家许多不同的小乐趣呢！请大家拭目以待喔！ S&C



将军

Shogun total war



人气指数 9/10

游戏类型	即时战略
内　存	32MB
配　备	Pentium-200
游戏制作	EA
其　它	3D加速卡

还记得上一期在E3展抢先报时，就曾说过《将军》这个游戏十分受到媒体的注目；这个融合日本武士精神、即时战略以及策略的大作，将于暑期与玩家见面！不管你喜不喜欢日本武士道，这个游戏的创新与娱乐性，值得您花时间来试试！

独具风格的背景设定

在《将军》(Shogun:total war)这个游戏中，将整个日本化分成50个区域，包括了16位“大名”(日本封建时代的大领主)一同竞争幕府大将军的头衔。游戏时间横跨16世纪至17世纪，共150年的时间。在这段时间中，玩家必须考虑到继承者的问题，毕竟你不是神，没有人能活那么久的。



策略部分像是华丽版的棋弈游戏！

每位大名都掌管各自的势力与土地，随个人的成就将扩张势力与领土。游戏难度将依据玩家选定的地理位置而定(好比《三国演义》)。而在这个年代中有价值的东西称为“KOKU”，也就是一年内可以养活一个人所需的米粮。可以想见的，玩家必须拥有足够的KOKU才能养得起庞大的军队。

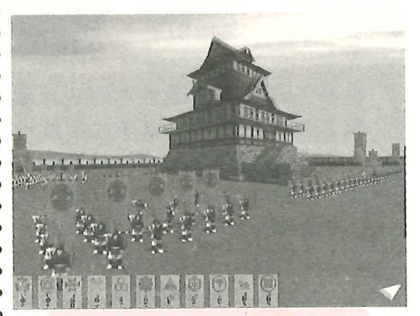
将军所掌握的策略

在策略部分，政治和资源问题需要花较大的心力去经营，然后你才有本钱去一决生死！战争的开始只是简单地在领地上将各式各样的军种单位图像，移到敌方领土上。在战争开始前，防守的一方可以先做好防御措施、调整阵势；进攻的一方也可以研究对方的各个防御点，以便摆出最佳进攻模式。这一切都非常符合历史，做好策略部分后，玩家将见识到的，就是非常真实的3D即时战斗了！

部队的组成以“团”为观念，大约是同军种的60～100人结合成一个团，玩家可以很轻易集合起来。“部队阵势”在这个游戏扮演相当重要的角色，举例来说，玩家可以将弓箭兵拉开，横列在小山丘上，中间的空隙可以轻易地让长茅兵穿过，以抵抗敌方的骑兵队；同样的，你也可以将重骑兵队作紧密的结合阵式，齐力往敌方前线冲出缺口来，以打散敌方的阵式。除此之外，这些部队将还有士气值的设计；一旦军队士气低落导致吃了败仗，或许你该切腹自杀，让你的儿子来继承事业！

新操作概念，角色成长系统

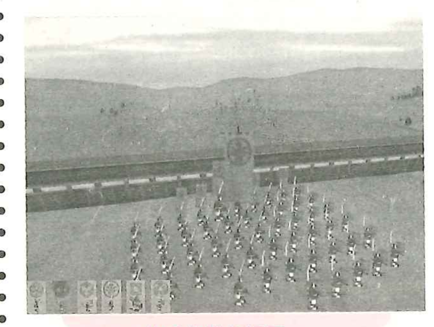
每个单位都有专属的图像在屏幕下方，玩家不必到处卷动画面就可以找到要下命令的单位，而这些图像中还会包含各种信息，十分体贴玩家。



《将军》在3D的战争环境中，表现令人印象深刻！

由于每个单位都是实际在战场上进行战斗，每位士兵都会因而获得经验值。你的部队不会战后消失，存活下来的士兵将会回到你的城堡里，继续与其他的新成员组合成新的单位。经验够的士兵将会渐渐成为单位领导者，而这些老兵将会增加整体的战斗力！

若要增加游戏的耐玩性，你该试试运用忍者与间谍这两个特殊单位。不论是在战场上刺杀敌人将领，或是放出流言造成敌方士气低落，甚至策反敌方士兵，都是十分有趣的玩法，也添增更多变化！



壮观的战争场面。

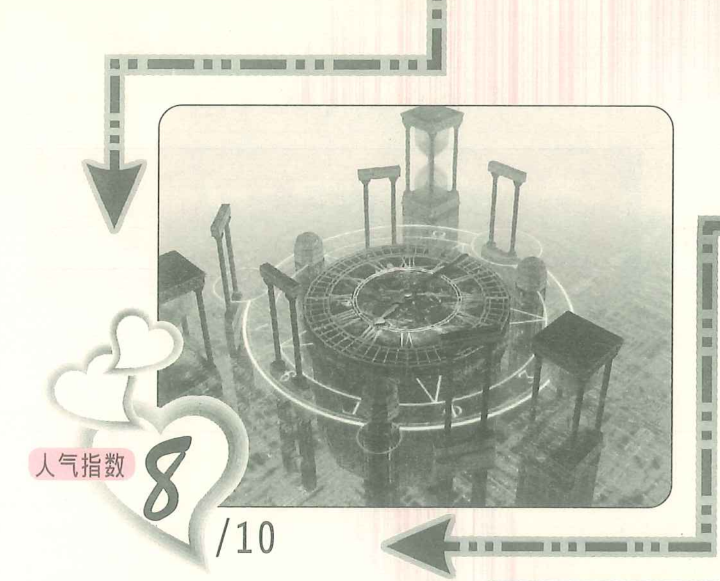
深奥的孙子兵法

《将军》的AI设计得相当细腻，同时也是众多即时策略中，在决定路线手法中最好的一个。玩家可以轻易号令上千个士兵展开行动；命令他们越过一座桥梁，他们就会排队朝正确的方向前进...。在战术上会有这么突出表现要归功于采用的正是我们伟大的“孙子兵法”！《将军》摆脱即时战略一成不变的感觉，它完美的结合回合策略性，与即时战术性，特别是它还有亮丽的3D战争模式，这样兼具声光与内涵的游戏确实不多！

S&C



风色幻想SP-封神之刻



人气指数 8/10

游戏类型 战略RPG
游戏制作 智弘科技

看到游戏名称，相信聪明的玩家一定都会联想到今年初那个游戏画面十分劲爆可爱的《风色幻想》，这是否为它的序篇？不过为什么不叫做2代而叫SP（SP=Special Purpose）呢？？

原来《风色幻想SP－封神之刻》的故事并不是《风色幻想》故事与世界的延续，而是一个完全全新的故事。《风色幻想SP－封神之刻》除了保留前作里头细腻的人物描写风格外，在故事与设定本身的基本架构上也高于上一部作品。

RAP系统与徽章系统的新应用

以RAP系统（真实行动点数系统）衍生而出的自由战略型态是《风色幻想》不可或缺的特徵，当然，在《封神之刻》这个系统依然被保留了下来，而且还做了许多加强喔！

首先，原先消耗大量气力的特殊指令与必杀技新增了单独消耗RAP的设定于其中(也就是说，超强大的必杀技与特技将更能视情况有效的使出)，由于消耗的气力判断变小的关系，在战斗中华丽惊人的攻击也更能发挥。当然，原本总数达到2百多种的徽章特技与角色特技，在新作中也追加了更多华丽的特技于其中。

除了RAP战略系统外，更为增强的徽章系统当然也是《封神之刻》的特点。装备徽章后即能拥有该徽章的特技是这个系统的最大特徵，您可以装备上魔法类的徽章让角色拥有魔法的特技，也可以装备如“战技徽章”等徽章让角色也能如佣兵一般的奋战。当然，各徽章所能学到的特技皆不相同，在《封神之刻》中有八十几颗的徽章可以使用喔！您能完全在游戏中找到它们吗？

魔兽系统的大幅度强化

相信大家都对《风色幻想》中的魔兽养成印象深刻，用过的人都说好，这次有关魔兽养成的部份依旧保留，并做大幅度的强化。您可以将抓到的魔兽(两只以上)带到魔兽合成屋去进行“合体”的动作。前作中合体后的魔兽可以继承之前两只魔兽的技能，这个设计当然也还保存。除此之外，由于《封神之刻》中魔兽的总数量大幅增加，您能合体的魔兽种类也大大的增加了喔！！甚至还有一些超强的魔兽是只有使用魔兽合体系统才能创造出来！！

魔兽除了带到战场训练外，也可以使用喂食物品道具的方式让它慢慢的成长茁壮；不过，这一次为了让魔兽的喂食更为方便也更为实在，在魔兽合成屋里头新增加了“魔兽喂食房间”的设计。您可以将想要培养的魔兽送进这个房间，并在指定了它的食物后就可以开始慢慢的培养(是不是很像武侠小说中的闭关修行)。

转职的改变

在转职神殿以徽章的力量来改变角色职业之系统依然存在。不过根据制作小组透露，为了想将职业之间的差异性变大(也就是魔法师与战士这两大类型职业的属性差别更为拉大)，《封神之刻》的职业属性部份与《风色幻想》相比后有很大的加强，原本庞大的职业数量在这一代做了相当程度的删减，因此转职后的角色将会完全的变更特性，而不是单单职业的名称改变。

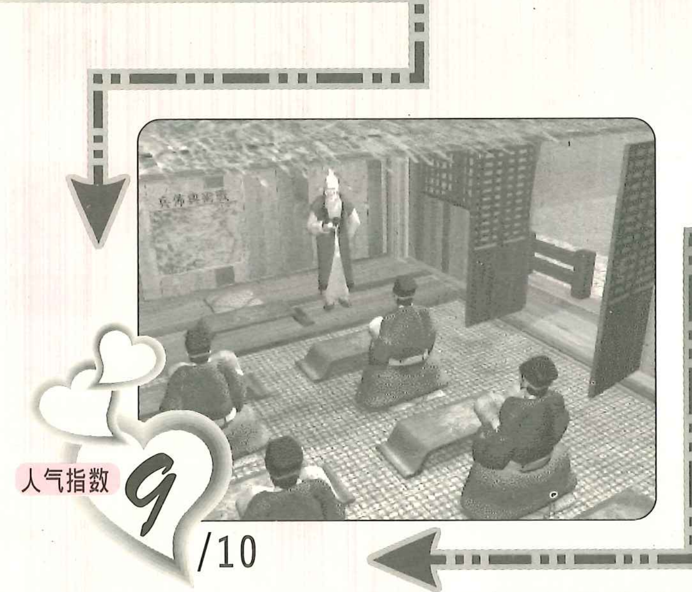
《风色幻想SP－封神之刻》是《风色幻想》系列的最新作品，除了架构更为庞大且人物刻画更为鲜明外，进化后的RAP战略系统和魔兽合成养育系统、更为庞大化的徽章系统与实用性上升的转职系统都应该能更为提升它的游戏性与乐趣。

至于《风色幻想》里头的人物会在这部作品中登场吗？从目前的手中资料显示，这一切将相当有可能喔！到底会是哪些角色会再次登场呢？又他们要以什么样的姿态出现在这与《风色幻想》毫不相干的世界中呢？？嗯···请各位玩家密切留意我们的最新报导吧！！



NEW GAME 映像馆

三国演义3



人气指数 9/10

游戏类型	策略
配　备	Pentium-100
游戏制作	太阳神工作室

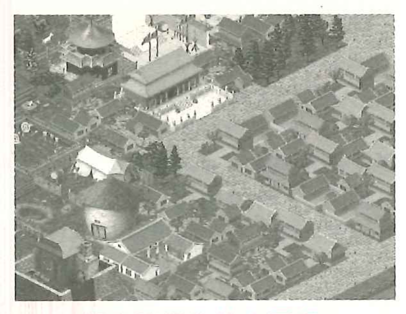
原本排定在暑假上市的《三国演义3》，让许多支持本土正宗三国游戏的玩家都扑了个空，不过游戏虽然没有如之前预期的进度上市，但据可靠消息得知，《三国演义3》已经进入最后收尾阶段，目前游戏制作人员正努力改进游戏中部份不合理的数据与设定，务必让《三国演义3》呈现出智计的三国、狂战的三国、真实的三国精彩风貌！

三分天下、风云再起

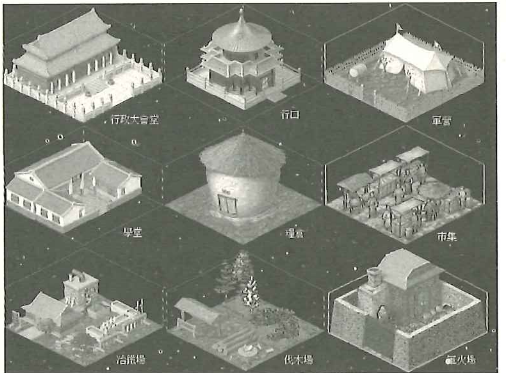
新的《三国演义3》会呈现出什么样的风貌呢？这次游戏小组综合了许多玩家的建议，誓要让玩家有个全新的三国时代体验，并收取了许多游戏类型的优点，综合了策略+即时+模拟+养成，完全组合各类游戏优点，可以说是让三国类型的游戏有了更新、更好的玩法。

与以往的系列相较之下，游戏在内政上有极大的改变，融合了即时策略的建筑方式，玩家并不是只要下个指令，就可以看着数字变化；而必须在所治理的城市中，规划所需要的功能建筑，不建设就无法生产、不生产就无法强大、不强大就无法出城去攻城掠地，这样满足个人野心的环环相扣方式，吸引玩家在内政上用心。因为内政为战争之本，玩者必须先齐家、治国，才能逐步平定天下，如果只是数字提升或是下降，对玩家来说，完全没有争夺天下的感觉。

在一般内政管理的时候，时间并不是漫无限制的静止，《三国演义3》在这方面融入了即时性质，除了在遇到特殊事件和下命令之外，游戏时间会一直流逝，玩家得好好利用时间去



努力建设你的家园吧！



必须均衡规划建筑物的建设，才是强国的根本。

规划自己的城池领地。不过你也不用担心到时会手忙脚乱，因为时间的快慢可以由玩家自行调整，相信这样的即时方式，会让玩家有实际上三国时代战争的紧迫感觉。

英雄豪杰、逐鹿中原



栩栩如生的人物图。

《三国演义3》的画面非常精致，而且中国风味极重。《三国演义3》取得中央电视台最经典、最写实的三国剧集完全授权，所有人物造型完全比照这部写实的电视剧集，进入游戏片头中看着苍凉的群山笼罩在雾里，飘渺间更能强烈感受到分分合合的三国时代；兵慌马乱之中，许多让人神往的故事便在古中国产生。

事件丰富的历史剧本

三代的故事剧本简化成三个，有桃园结义、群雄逐鹿、三分天下，虽然只有三个剧本，但是真实的历史事件绝对不会少；而这些著名的历史事件并不是随机发生，玩家必须适时地触发人、时、地、物四个条件，事件才会伴随玩家脚步出现。

除了历史事件之外，一般的事件也高达六十种，而这些不同的事件，全部重金礼聘国宝级画师秦云海和秦吉安父子绘制而成，游戏中的六十幅事件图皆为杰作，妙笔生花，绘来栩栩如生，三国时代的各种生活战争状况逼真地呈现在玩家眼前；而大地图模式，从西北到东南的地形变化一目了然，完全使用手绘的水彩渲染风格，整个中国像是一幅美丽的山水画，强烈地表现出



这些插画都是出自名家手笔。



要建设成这样繁华的大城，可不是一朝一夕的事。

制作小组想要表达中国的感觉。战场方面，不同地区绝对是完全不一样的感觉，在西凉的战场上，一眼望去一片荒凉大漠，东南平原的大城当然是物产丰隆。总之，画面的物件非常丰富，各种不同的丘陵地带、高山天险、平原、森林等，配上各种不同军队、骑兵、弩箭兵、步兵、攻城兵，交织出令人眩目的壮阔战场！

东风起、战鼓擂

战争可以说是《三国演义3》的重头戏之一。整个战场非常辽阔，地形的起伏与当时天候之数据参考，也是实地至各地参照访察当代气候与古战场实景所设计；天气会变化，下雨、刮风、起大雾都会严重影响行军和作战的进度与状况，所以能够真实地重现当时的中国古战场。

每个不同的战场有不同的地形环境，例如天险成都，从进入战场开始，便步入了一条险要的山路，两旁的山壁上随时都可能有敌军埋伏，给我方军队来上几颗大石头，想要迅速打进成都主城道路却又曲折离奇，蜿蜒不绝，易守难攻绝对不是浪得虚名；战争时还有时间的限制，每次战争为九十回合，战术方面仍然采用了以往的回合制，主要目的是让玩者有足够的思考时间与行军布阵的安排。



待在岩壁下的军队遭到落石攻击。

除了真实的昼夜时间，连地上的许多物件之掩蔽都会影响到兵种之运用，高地的弩箭兵可说占尽地形的便宜，怎样先解决便成为战术考量的一大重点，而奇术与谋略在《三国演义3》更是让战争精彩万分，眼看落雷将敌军轰得七零八落、放火将敌人的粮草全部烧光，再用奇术中的刮风之术，让大火延烧守护粮草的敌军部队千里；或者您可以诱敌至水边，作法下雨，再用洪水大淹敌军，埋下陷阱或是地雷再诱敌过来，刚好让敌军中计，这些谋略与法术，皆是三国历史中有名或曾用过的。

而电脑的敌军AI，于战斗中敌军可以依我方的动作判断对应的战术或立即做出回应；除了我方可以设陷阱、埋地雷，敌人也会，同时如果玩家攻城，敌军就会调派军队回防，看到我军的粮草队，敌军会集结军队针对粮草猛攻，这些完全反映了AI的聪明考虑，玩家这次可要仔细应战了！



战争的场面会更直接表现在地图之上，攻城车、投石车等战具的作战方式皆有细腻的表现。

武将天威，万夫莫敌

智将的计谋在内政上也非常多种，如果破坏了敌方的功能建筑，那么当然会大大影响到敌人的城市建设，也会让敌方的许多计画不能好好进行，因为功能建筑不但需要几个月的时间，也需必要的资源，所以这种计策非常好用，在战争前玩家可以好好利用；武将方面，加入了养成游戏的要素，武将会随之成长，但是如果君主派武将不断从事某一样工作时，相对的技能虽然会不断增加，但是反之也会有技能因此而下降，如何取舍，就要看扮演君主的玩家自己决定。而武将单挑方面，分为两种方式，如果使用简易式的战斗，两个武将就开始自动决斗，直到分出胜负为止；但是如果玩家选择互动式的战斗，玩者可以快打方式自行控制人物的砍杀动作。



游戏中的指令事件图，有时军队训练与国民教育都是一样重要的事。

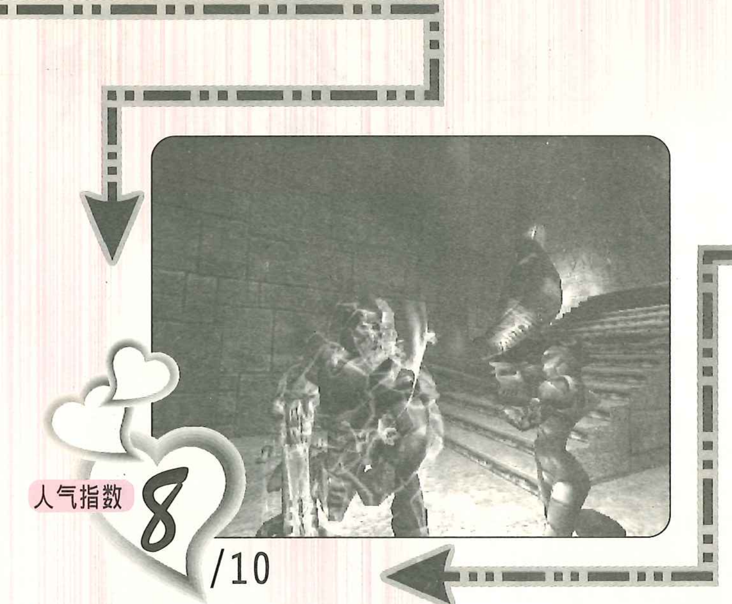
敌我有七种不同兵器、七十多段劈砍招式，全部用3D动画呈现，不同的成名武将会有不同的造型、不同的基本技能，但是在玩家不断地培育之下，还会学到武将终极技。每个武将会有体力和战斗力综合之下得到的一个“气”，只要使用了招式，气就会减少，当然越强的招式气损耗得越多；气会自动慢慢聚满，而拿不同的武器，就要配合适当的招式，才会达到最好的效果。这样的RPG战斗方式可以说是《三国演义》系列的一大突破，也是这次三代的一大卖点。而完全3D的顺畅人物动作，武将单挑时两军阵列一旁的叫阵气氛，绝对会让玩家大呼过瘾！《三国演义3》综合多方面的优点，融合成独树一格的经典策略游戏，相信绝对是喜爱三国演义的玩家的第一选择！

S&C



雷神之锤3：竞技场

QUAKE3:ARENA



人气指数 8/10

游戏类型	动作
内　存	32MB
配　备	Pentium-200
游戏制作	id Software
其　它	3D加速卡

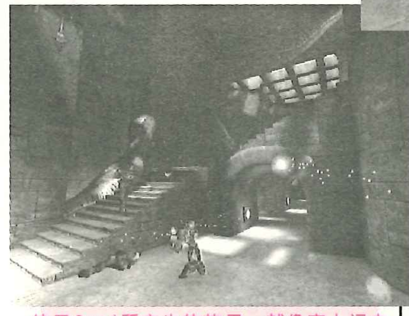
相信大家对id Software不陌生吧！96、97年发行的《雷神之锤》(QUAKE)一、二代，经过三年，接受过《毁灭公爵》(DUKE NUKEM 3D)、《半条命》(HALF-LIFE)等游戏的挑战后，仍屹立不摇，至今仍是玩家心目中网络“死亡竞赛”(Deathmatch)的最爱。现在id即将推出《雷神之锤3：竞技场》(QUAKE3:ARENA)，一套完全以网络为主，并将对战性质发挥极致的游戏。

只为网络生！？

id表示《竞技场》是套架构在网络上的游戏，虽然这并不代表不会有单人模式的版本，但是目前的确是将重心放在网络与多人连线部份，包括大家熟知的“个人死亡对决”(King of the Hill)、“小队死亡对决”(又称为Rocket the Arena，其中甚至会有三个小组同时竞技的关卡)、“抢军旗”(CTF，又称作碉堡作战)，甚至还有一种在MOD游戏中的“Clanring”竞赛模式。

id的创办人表示，即使是单人版玩家仍将在多人版本的地图上进行游戏，不过将和名为“Bot”的电脑对手/队员互相较劲/共同合作三种模式，以模拟出多人连线的游戏经验。不过这些在单人模式下的人工智能表现，恐怕不会比多人模式下的人类对手来得精彩刺激。

请注意图上的动态光影以及各个光源所散发出来的感觉，真的只有真实两个字可以形容。



使用Quad所产生的效果，就像穿上闪电一样，以昭告其他人“不要惹我！”

“三位一体”的引擎

这个以“三位一体”为核心的游戏引擎具有描写曲线的能力，所以不会再有类似《雷神之锤》那种只有直线、生硬无比的画面。《竞技场》支持24 Bit色板，所以画面更细致；镜面反射，所以产生了利用转角回廊上的镜面观察另一方通道的新战术；至于动态光影以及迷雾状态，也将让死亡对决更有悬疑紧张的气氛，并且支持目前仍属昂贵的头盔显示屏。不过引擎拥有的环境破坏变形这项功能，《竞技场》并不准备采用，因为如此一来将造成网络传输的负担，容易产生延迟等令人不快的情况。《雷神之锤》在户外及广大场所的表现跟《升刚》(SHOGO)和《虚幻世界》(UNREAL)相比，是比较逊色的；《竞技场》处理的方法之一是：随距离的不同，引擎会动态的调整多边形的数量(200/400/800张)，将可提升不少的速度。目前id所用的编辑器名为“QE3Radiant”，将来则会有三种版本的编辑器，另外两者其中之一将提供给ION Storm公司，功能最弱的版本则会公开释出。此外，玩家将可以设计属于自己特有风格的死亡动画。

连线硬件架构

因为这次的游戏定位为网络，所以《竞技场》这次支持的平台相当多样，WIN95/98/NT、Linux、Solaris，以及MacOS系列。游戏基本上架构在伺服器与客户端的环境上，区域网络或是网际网络都可执行《竞技场》。id希望以六、七十人作为游戏目标，虽然连线人数并没有限制，不过游戏引擎将以十六名玩家作最佳化。但是因为目前网络传输速率、频宽以及中央处理器的速度还是有一定的限制，所以游戏中的语音传讯功能恐怕只能在T1专线、Isdn+、甚至是T3专线等高频宽的网络上才有可能使用。

关于游戏内容的部分

游戏关卡充满了画家盖格(Geiger，电影《异形》的美术原创)、传统歌德式以及高科技环境的混合风格。

至于游戏界面仍将采用传统《毁灭战士》的界面，但是在其它方面的亲和度将加强许多。例如瞄准用的十字准星会随生命点数的变化而变色；在接近敌人时会显示出敌人的名称，好让玩家了解要面对的是谁，以避免发生小猫搏老虎，或是发生误伤自己人的情况。游戏音效支持A3D规格，并且指明不比《神偷》逊色！



利用《三位一体》的引擎，可做出曲线、迷雾等效果，不会再有像《雷神之鎚》那种只有直线、生硬无比的画面了。

《竞技场》的24 Bit色板，只有16 Bit色板的Voodoo3芯片就无法支持，当然也就无法发挥出游戏最佳的效果；这一方面TNT2、Rage 128、Permedia 3以及Matrox G400就可能会有很好的表现。您已经迫不及待要玩《竞技场》了吗？我们也有相同的期盼！

S&C



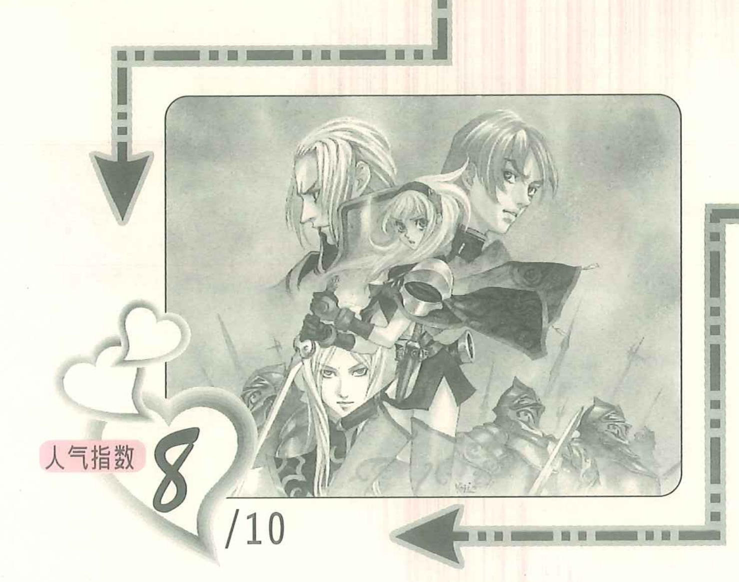
圣眼之翼

REALTIME SIMULATION ROLEPLAYING

SAINT EYES

セイントアイズ

游戏类型	战略RPG
游戏制作	TGL



人气指数 8/10

很久很久以来，人们都信奉一种可以净化人类邪恶之心的“龙”，也一直有过很详和的日子。但是，随时光的流逝，渐渐的也就忘了有此一说，人们便开始相互斗争。

巴尔塔帝国是这块大陆上军事最强的国家，战争初期，就开始压榨其弱小国家，扩大自己的领土。身为皇帝的“汉神”，嫉妒他的弟弟“罗萨利欧”是人民的精神支柱，打算废除他的职位。

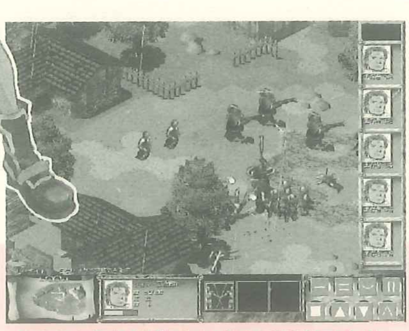
尔后，巴尔塔帝国正对其他国家展开一连串的侵略，大陆上的各国已经卷入这场大战50年之久，权力者相互争权夺利，人民却沾满血腥，整个大陆陷落在血海当中。国家衰退、政治荒废，民众生活在恐怖及绝望之中。而原本生活平静的土鲁村，也收到王国下的从军命令。于是英勇的艾丝特率领土鲁部队与王国和帝国对抗，渐渐的吸引了众人的目光。但是艾丝特在战乱中，看到的却是无辜的人民死在背叛、争权之下，让艾丝特倍受痛苦挣扎，然而为了永久的和平、也为了人民的福祉，她必须咬紧牙关与敌军抗战。

神勇的女主角
艾丝特

美女英雄

以往游戏中的第一主角都是以男性为主、女性为辅，不过这回玩家在《圣眼之翼》里，摆脱以往的传统设定，玩家将是扮演巫女“艾丝特”的角色，率领部队向敌军抗战。艾丝特在游戏中，也是透过这次的战役学习许多的经验，由边境的指导者成长为大陆的救世主，在游戏中玩家们所征服的对象也从人类到魔物不等。游戏中采单线结局，剧情的细节主要描写权力者之间争权夺利的情形；以及原本只是小小势力的主角们，一路得到大家支持、直到收复战乱的过程。活跃在战争阴影下的人们、主角的经历过程、太古时代的战争传说等剧情，都是由一个个谜团中渐渐演变成明朗化的故事。虽然以女性为第一女主角的游戏并不是没有，不过《圣眼之翼》里的艾丝特，是一位爱国心、民族心极强的少女。在游戏里，玩家将在过程中去了解这位身世不凡的女性，并从每场战役中体会艾丝特充满热血的灵魂。相信玩家们必会被艾丝特的热血所感动。


石桥上的激战千万不能让对方过来！


《圣眼之翼》的游戏方式是采即时回合制，每一场回合战役中均有胜利条件。比较特别的是，《圣眼之翼》也带有“养成”成分在里面。在每场战役前，玩家可以安排自己的部队阵容，将其归类成数个小兵团。如果玩家身上有足够的金钱时，也可以选择不同训练方式“训练”自己的兵团。

多种型态的战争方式

游戏中的战斗方式，与以往的传统式RSLG不大相同。《圣眼之翼》是把即时战略系统与角色扮演系统合而为一，在战斗方式进行的时候，虽类似以往RSLG的回合制进行为主，不过战斗方式却是采即时方式，所以不受走格子的限制，因此在战斗时比较不会耗时；此外，这款游戏有类似“新兵养成”的功能，只要有一定足够的金钱，玩家们便可以选择课程训练自己的军队。所以在《圣眼之翼》中，将是融合角色扮演、即时战略与策略模拟综合型态的游戏，这项融合对TGL来说是个创举，将会满足这三种类型喜爱的玩家群。

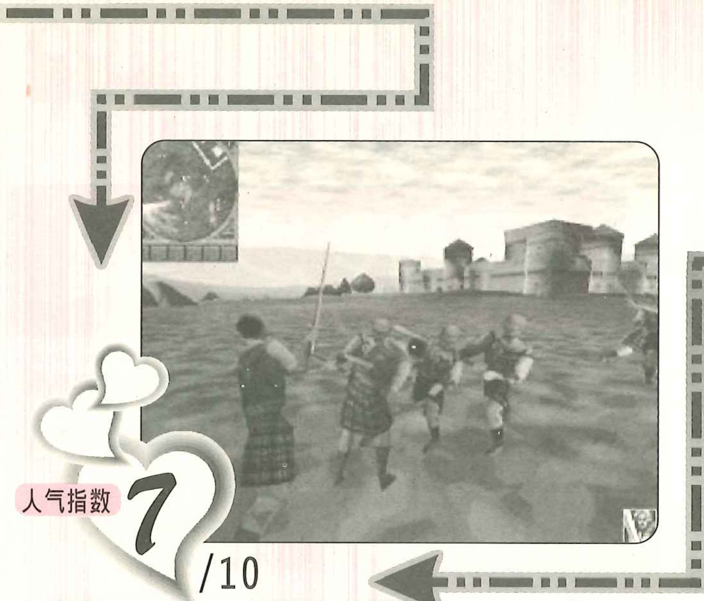
S&C


这可不是《帝国时代2》！

《圣眼之翼》游戏进行方式虽是回合制，但是在游戏进行中玩家的部队行动将不受任何回合限制，可以即时行动、跟敌人厮杀。与敌人厮杀的过程中，玩家所带领的队伍，可以随时依需要及状况，变更队伍的排列方式。



勇敢的心
Tartan Army



人气指数 7/10

游戏类型	即时战略
内　存	32MB
配　备	Pentium2-233
游戏制作	EIDOS
其　它	3D加速卡

在E3展上，头一次听到《鞑靼兵》(Tartan Army)，这是一套由Eidos所代理的苏格兰游戏。对于这套游戏，可以用一句话说明："苏格兰裙下的秘密"。

奥斯卡最佳电影改编

在这套游戏中，我们见到相当漂亮，且可旋转的地形，再加上血腥的近身战斗。经过更深入的研究后，我们发现这套游戏还吸收了模拟游戏的特色。除此之外，我们同时也看到小型工作室和大出版公司合作的好处。由于害怕玩家不知道《鞑靼兵》为何物，Eidos取得了《勇敢的心》的名称使用权，将之更名为《勇敢的心》。不管如何，这套游戏和"梅尔吉伯逊"所主演的电影位于同一个国度，并拥有相同的时空背景。在故事中所描述的是苏格兰处于无政府状态，并由望族统治分裂的城邦。强大的英国军队在爱德华国王的领导下，展开左右开弓的攻势。现在，玩者必须整合所有的家族，以取得足够的同盟让玩者透过投票登上王座，并进而击退英国军队。



与电影相同的时空背景。

史诗般的壮丽内容

在游戏中共有200个家族。玩者将控制16个中的其中一个，包括了William Wallace的家族。残暴的近身战斗是游戏的重心所在--我们见到大约20名的苏格兰人侵入一座村庄，并且以斧头和剑攻击一群英国士兵，鲜血溅得四处都是。Eidos宣称，游戏将提供3000人的战斗。不过，由于角色以多边型绘制的方式处理，我们只能以观望的态度来看待这个声明，但是这却足以解释这套游戏过份的系统需求：PII-233，以及3D加速卡。

虽然这种血腥的战斗方式能够让您完成一些"英雄本色"的目标，但是其它的手段也相当有用。举例来说，除了利用残暴的手段消灭村庄，您还可以派遣您的队伍烧掉食物补给，然后便可以等待敌方士气逐渐低落。随后，村落便会比较喜欢和您结盟。游戏中，迎面而来的是一群讨人厌的英国部队，如果将他们的首领杀死，便可以看他们溃不成军的四处逃窜，或是发狂的试着杀死您。利用您的投石车摧毁城堡的补给站或是拦截商队。诱惑敌人到您的城堡后方，那里有着滚烫的热油和致命的弓箭手等着他们。

想玩它，得先配置一块3D加速卡。

丰富的兵种设定

除此之外，游戏还有许多独具风格的特色。游戏中，可将农夫训练成斧头兵、弓箭兵、矛兵、骑兵.....等超过20种不同的兵种，同时拥有可以升级的装甲。此外，玩者必须和其他的家族和城镇进行贸易，以喂饱麾下的人民、将资源转变成武器和护甲、和其他家族进行协商、在壮烈的战争中占领其他的城邦，以及使用全方位的地图追踪游戏的进展。

地形看起来相当的华丽，足以和《神话》匹敌(而且利用类似的控制方式，旋转、放大缩小地景)。角色相当的清晰，同时会发出苏格兰人特有的回应声。其它的特点包括了可以设定商队的路线，并且派遣警卫护送他们、加速时间、设定队形，以及当商队移动时，可以让您的部队抓住他们。在多人游戏中，玩者将无法直接传送讯息给对手。您必须派遣一名信差，当然，他也有可能被第三方给拦截下来。


地形有高低起伏之分。

精采万分的连线对打

在计画中，将可以让八名玩者以合作或是竞争的方式进行多人游戏。除此以外，由于这是个相当费时的游戏，Eidos目前正在设计一个项目，好让玩者能够储存多人游戏的进度。如果他们能够让"梅尔吉伯逊"替游戏配音，那就更棒了！

以奥斯卡得奖作品为基础，《勇敢的心》巧妙地将即时战略与策略游戏合而为一，游戏最棒的莫过于可以控制画面上的每一名战士，而不会受到数量的限制！

S&C



明星志愿2



人气指数 8/10

游戏类型	模拟养成
配　备	Pentium-75
内　存	16 MB
游戏制作	大宇-NPC小组

在众多养成、恋爱游戏中，能够让 玩家回味无穷的究竟有几个呢？《明星志愿》这款游戏在当时的玩家心目中，留下了美好回忆的好游戏，填满了许多少男少女向往演艺生涯的明星梦。如今，大宇NPC小组将继一代的热烈掌声之后，推出《明星志愿2》，且根据小道消息，玩家最快在今年夏天就有机会圆梦喔！

爱情最美，希望相随

许多人向往演艺圈，更向往银色恋曲，脑海里不时幻想浪漫情节，这些际遇是否有可能会在《明星志愿2》里实现呢？游戏中近百名NPC、导演、制作人，其他明星、士农工商、贩夫走卒，甚至电台的助理，玩家都有可能与他们产生程度不一的接触，且其中有一部份会同玩家发生密切的友谊或是恋情。但并不是每一位角色都能够同你共谱恋曲，到底谁能与谁交往？又会是谁陪你走到最后？随游戏感情的进展，玩家将能够与你的他更亲密。

游戏的玩法



唯美浪漫的图形更能衬托出两人约会时的气氛。

继承一代耐玩的游戏性及架构，原本一代的行程排定部份包括通告、打工、训练、休息这四个大项目，现在则演化成通告、打工、训练、家居、休闲这五大项目，外加一些综艺节目邀约、特殊打工、与友人出游等约会事项。综合起来，玩家将会有更多、更丰富有趣的策略可以执行。在行程执行时，游戏会有活泼可爱又逗趣的小动画或是唯美的单张静画，尤其是那些可爱的小人偶，真是让人兴奋到了极点。

另外，许多层出不穷的事件也是有可能发生，包括剧情或是随机事件，还可以替自己换上美美的衣服，换个造型改变心情，内容相当丰富。

打工

要想进入演艺圈，除了职前训练不可少之外，相关的工作经验也是相当重要的，可是在知名度还未打开之前，根本就不可能接到正式的通告，这时候就只能打打工充实自己的经验了。



门市店员

通告

通告一般是要成名了之后，才有可能接到的工作，不仅收入要丰厚多了，条件好的通告机会更是大家抢着要。不过接通告也得量力而为，千万别把自己累坏了。



电影录制

训练

没有三两三，怎敢上梁山？在竞争激烈的演艺圈中，如果没有一定的实力，很快就会被观众所遗忘掉，所以相关的训练课程是相当重要的。每种训练都有初级、中级、高级、专业四种等级，嗯...好好加油吧！



创作训练

休闲

就算是天王巨星也不是永远不倒的铁人，花点小钱，让自己休闲轻松一下，对接下来的挑战会更有帮助。



塑身美容

家居

虽说同样是休闲，不过“家居”这一项要比较经济实惠多了，不过许多家居活动都必须事先购买某些东西才会出现相关的活动。如果你不喜欢抛头露脸的话，在家里休息也是不错的选择。



休闲静养

大家关注的结局

《明星志愿2》的结局包括感情和事业，在事业上约有三十种结局，包括成为天王巨星、歌王歌后、演员，甚至退出演艺圈成为幕后制作人等等。而感情的归宿结局中，玩家是否和游戏中的人物有结果，也会参考事业的成功与失败。由于结局更多样化，玩家将能体验更丰富的演艺人生。

S&C



魔法门7

MIGHT&MAGIC 7:FOR BLOOD AND HONOR



人气指数 9/10

游戏类型	RPG
内　存	32MB
配　备	Pentium-166
游戏制作	New World Computing
其　它	3D加速卡

与《魔法门6》相隔一年多的时间，New World Computing很快的就推出《魔法门7》，看来今年RPG颇有卷土重来的气势，像《创世纪9》也准备要在今年发售！七代的故事接续《英雄无敌3》结局，这种故事连接的设计也是该公司的特色，而且恐怕是别家公司学不来的。

七代与六代的差异

七代的进行方式基本上与六代并没有太大的差异，玩家必须带领四人为主的队伍，完成无数个任务，提升队伍的能力，以面对越来越艰难的旅程。不过七代的任务比前代更有深度，也更复杂。

《魔法门》的风格就是事件的发生环环相扣，不过七代加强了任务与整个世界事件的契合程度，让玩家不再认为游戏背景只不过是游戏里的小点缀罢了，所以七代光文字对话部份，就比六代多了七倍以上的内容。游戏将拥有两种结局，一种是追随“远古”，并找回铁拳王朝的正统(寻找罗兰王)，以阻止阿却贝尔得；另一种则是尝试利用“混沌武器”平定战乱，最后自己统治铁拳王朝，并完全摧毁阿却贝尔得的计画(与生命)。

New World Computing担心玩家认为七代不过是六代的资料片，所以参考了四千多封来自网络对《魔法门6》的批评，和对《魔法门7》的期许，相信其中的转变绝对可令老玩家满意。



《魔法门VII》中这次加入了侍卫，如果有怪兽进入城镇，他们将担起保卫疆土的责任。

矮人的城堡，看起来很漂亮，不是吗？

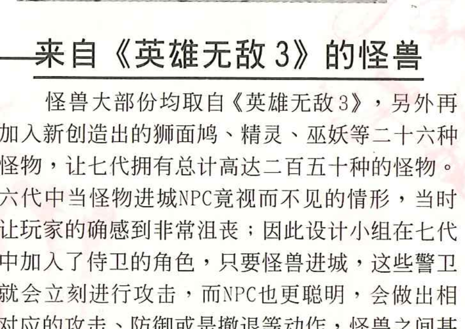
新的种族与新的技能选项，更丰富了这个雅拉丝娜世界。

多种族的新设计

种族方面，这次有别于六代人物只有人类可选的情况，采用多种族设定：人类、精灵、矮人以及魔怪；职业方面，除了原本的武士、牧师、弓箭手、召唤师、游侠、德鲁依教徒外，又新加入了僧侣、流浪汉以及盗贼三种新职业，其中游侠、德鲁依教徒以及流浪汉属于混合型的职业，而所有的职业都可从基本等级升级到像类似大法师等高等级的职业。法术部份也有变革。六代除了加入新法术外，并将六代没有用或功效不大的法术加强或是删除。七代法术仍分成三大类：元素类(土、气、火、水)、圣职类(体、心灵、精神)，以及光暗类(光明、黑暗)。技能方面仍分成战斗技能与杂项技能两支，并且拥有基本、专家、师傅、大师四个等级。

来自《英雄无敌3》的怪兽

怪兽大部份均取自《英雄无敌3》，另外再加入新创造出的狮面鸠、精灵、巫妖等二十六种怪物，让七代拥有总计高达二百五十种的怪物。六代中当怪物进城NPC竟视而不见的情形，当时让玩家的确感到非常沮丧；因此设计小组在七代中加入了侍卫的角色，只要怪兽进城，这些警卫就会立刻进行攻击，而NPC也更聪明，会做出相对应的攻击、防御或是撤退等动作，怪兽之间甚至也会发生打斗，而这也就代表诱敌、心灵控制术、召唤术这些原本六代中不可能的事，在这里成真。



法术界面翻新，表现手法比《魔法门VI》更艺术。

游戏界面与引擎

七代画面上以800X600 16 Bit为画板。七代支持以3Dfx芯片为主的大部份3D芯片，以及微软的Direct3D功能，不过3D芯片在七代中只具有加强换页率与施法等特效的功能，并不代表将整个游戏变成真正的3D世界。游戏界面和视角部份和《魔法门6》相仿，不过游戏改进了回合制战斗的控制部份。

音效部份支持创新的EAX规格以及Aureal的A3D规格，所以玩家更可以感觉出在第一人称射击游戏中“听其声，知其处”的功力来。

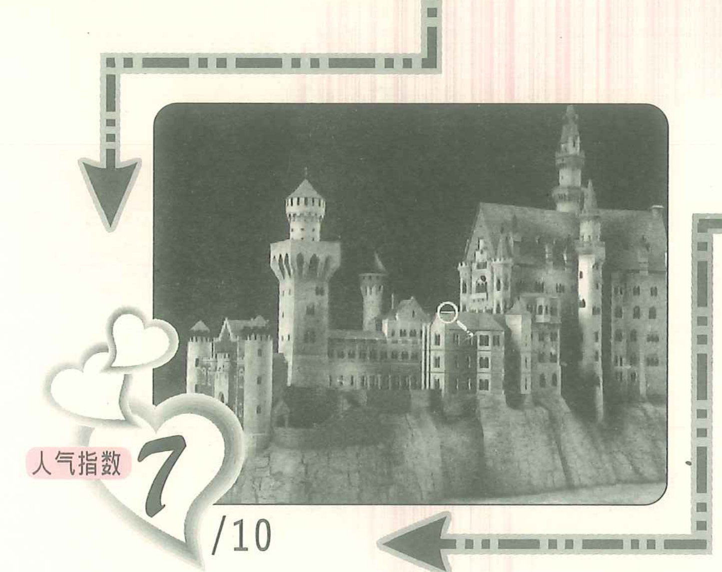
New World Computing这次的确是十分重视玩家的感受，就算玩家不擅此道，也应该给《魔法门7》一个机会，这老字号的游戏不会令你们失望的。

S&C

NEW GAME 映像馆

文明帝国－权倾天下

Civilication:Call to Power



人气指数 7/10

游戏类型	策略
配　　备	Pentium-166
内　　存	32 MB
游戏制作	Activision

全球知名的游戏企划大师席德·梅尔(Sid Meier)设计的《文明帝国》，取材自Avalon Hill公司的一套同名畅销纸上游戏。电脑版的《文明帝国》由MicroProse公司发行之后立即横扫全球，成为有史以来销售最佳、评价也最高的策略游戏之一。《文明帝国》对策略游戏的深远影响，至今仍历久不衰。

穿新衣的文明

游戏一开始，玩家还是扮演每一支新兴文明的先驱--开拓者。您必须在广大的未知世界中，一面探索、一面寻找文明的起源点。当您找到适当的位置之后，便可以命令开拓者建造第一座城市--文明的滥觞就此出现。

有了城市，您便可以命令居民开发土地和资源、建造各项公共建设、然后派遣部队或是另一批开拓者继续向外探索。当玩家逐渐扩充势力的同时，还必须学习如何让每个城市分工合作，共同建立起一个强大的文明。在每个城市中，分工合作也是很重要的，您必须将不同的工作分派给城市内的人民，使其发挥所长。不同的工作对城市与国家就会造成不同的贡献，而整个文明的走向也就此形成。



800X600 HI-COLOR的精美画面，不输其它策略游戏。

好战份子型的玩者可以积极开发资源并建立军队，然后四处扩张与征战；喜欢“种田”的玩者可以全力提升各项民生设施；而科技至上的玩者则可大力从事科技的发展。另外游戏中有三种获胜的方式：一是消灭所有其它的文明；一是在公元3000年(也就是游戏结束的一年)获得最高的分数；最后一个目标是最具有博爱和梦想精神的--殖民外太空。您必须借由武力、外交或是非传统战争来完成其中一个目标，就算您是和平主义者，也不能免除受到攻击的威胁。

文明进化五部曲

一、与《文明帝国》一、二代最大的不同之处，就是加入了“中央集权”的概念。以往《文明帝国》给人的感觉像是城邦政治或是封建体制，每个城市都好像是个独立的个体。而《文明帝国－权倾天下》则让玩者可以集中管理整个文明国家，每个城市就像是一个联邦的“州”一样，具有部份的自治权。

二、开拓者曾在前两代游戏中扮演非常重要的角色，现在开垦的重责大任不再只靠它了。在城市中，您可以累积开发点数，只要点数到达某一程度，就可以将它用掉，将荒地开垦好。您也可以一次储满足够的点数，然后在一回合之内盖出横跨两个大陆的超级丝路。这与以往资源点数只要超出上限就算报废的设计来说，是更为合理的设计。基于方才所说的“中央集权”式管理，所有城市的开发点数都会汇整到国库中，这使得小城市也能很容易地借由国库的支援而迅速成长。



更明了的界面设计。

三、贸易的重要性在这里也得到相当程度的加强，贸易不但是财源的主要来源之一，而且城市与城市、或是国与国之间的贸易关系也更形复杂。为了便于让玩者管理，您可以直接将资源从一个城市运送到另一个城市，不用再透过商队或是任何部队。

四、最让好战份子型玩者欣喜的，莫过于“非传统战争”观念的引进，在《文明帝国－权倾天下》中，玩者可以施展一些非常低级而又下三滥的攻击手段。像是故意引发宗教冲突，或是在敌人的城市中进行环境恐怖行动(在水源区内下毒)。这也使得玩者在攻防之间，有更多的事情需要考虑，并不是只靠枪杆子就能统一世界。



战斗并非即时于地图上开打，而是在这种战斗场景上展开，最多容许敌我共18只劲旅同时开打！

五、战争的进行方式与以往的《文明帝国》也有很大的差别，不再只是在地图上直接拿部队对冲，而是在一个独特的作战画面中进行。常玩回合制战略游戏的玩者对这种画面应该不会陌生，在地图上的每一格中，最多可以累积到9个部队，因此一场大战打下来双方很可能会有总共18个部队在画面上，非常精采壮观。 S&C



神奇传说－远征奥德赛



人气指数 8/10

游戏类型	RPG
内　存	24MB
配　备	Pentium-100
游戏制作	TGL

沉静已久的《神奇传说》系列，马上就要以全新的面貌与大家见面了！这次，将为RPG迷带来一大福音。听说不但故事内容更新，作战系统也增强了不少！



故事背景

故事是发生在位于奥德兰克达(时空道标)东方、越过魔海的新大陆。由于复杂的海流及气流的影响，新大陆便孤立在遥远的一方，是个异国文化相当浓厚的地方。有人称它为黑暗大陆，也有人称它为黄金帝国，这块大陆叫做德尔塔尼亚。

一天，一艘遇难的船只飘到了德尔塔尼亚，它是从彦都梨希岛漂流过来的，当地的人民，因为遇到人魔战争而无家可归，便搭船逃离这座小岛。在海上漂流了数天之久，由于船上最基本的食物也没有，很多伤残的难民无法承受漫长的航海旅程，便一个接一个的饿死、病死…

唯一生存下来的，是一位在船上诞生的小男婴。这位小男婴从一位去世的孕妇中诞生下来。一位以窃盗为生、欲霸占这艘船的海贼，亲眼目睹小婴儿的诞生。盗贼便和这位小男婴结下不解之缘，收养这个男婴，并取名为“雅克”。

咒文

咒文中有火、冰、风、地、雷、圣等6种元素，随使用的次数，该元素的数值也会提升。但是，若使用火焰魔法，冰的元素也会随之而减…依此类推，使用的咒文对相反的元素数值有直接影响。所以一定要针对主角的属性，作出有效率的提升等级。

咒文的种类，也会随阅读咒文书以及人物的等级提升而增加。还有各个角色其他的特技（咒文之外），也是效果很大！！

属于自己的空间

游戏中途，您可以在郊外得到属于个人的房子。在这栋房子里，可以盖一间道具屋，作为调度道具的据点，很正点吧！改造房子当然需要钱，但是盖了道具屋、旅店、武器屋等，就可以不用回到附近的城镇，相当方便！！说是盖房子，不如说是搭盖一座自己的小城镇。

转职系统

无论是想要提升体力、攻击力的战士；或是提升魔力的魔法师，每个角色都可以转职，所以玩家们可要用心的好好训练他们喔！不过，转换职业是要根据每位角色的属性特徵为依据，可不是想要转什么职业就可以随心所欲的，这点玩家可要注意一点儿。

登场人物

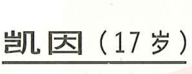


雅克（15岁，战士）

与养父死别以后，一个人到处流浪，旅途中结识一只叫“阿米”的小动物？为了成为英勇的猎犬成员，千里迢迢的来到德尔塔尼亚帝国。

萱卡（16岁，格斗家）

虽然是个女孩，但是她的知名度与能力是大家有目共睹的。富有正义感的猎犬成员。



凯因（17岁）

猎犬的新成员，一天到晚幻想着发大财，个性散漫，做事缺乏责任感、使命感。对同行的萱卡有好感，但总是个性不合、爱吵嘴。





阿米

雅克的幸运伴侣，是个爱说话的女生。虽然有点小聪明，但是不加入战斗，语言方面的知识了解不少。





星际大战首部曲：威胁潜伏

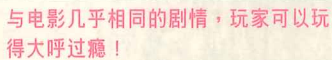
Star Wars Episode I:The Phantom Menace



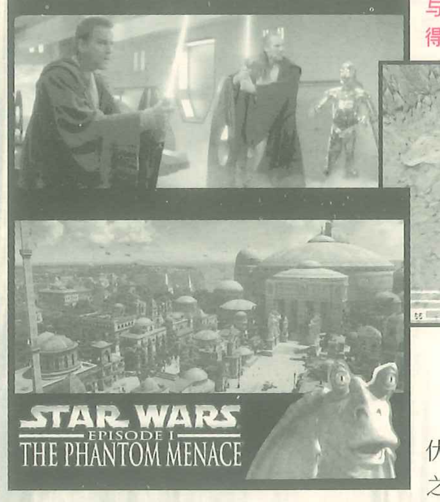
人气指数 9/10

游戏类型	动作冒险
内　存	32MB
配　备	Pentium-200
游戏制作	LucasArts
其　它	3D加速卡

正在上映的《星际大战首部曲：威胁潜伏》，全球影迷都在引颈盼望，并纷纷揣测是否能够击沈《泰坦尼克号》，夺回影史上最佳卖座电影的王座。虽然《星际大战》系列并没有中文化的小说及漫画来延伸它丰富的故事，但对电脑游戏迷而言，从最早的《X战机》系列、《死星战将》系列，一直到近期的《侠盗中队》、《同盟铁翼》，都是该类型游戏的佼佼者。随首部曲的上映，玩家们纷纷打听是否有新游戏将同步上市？现在要介绍的就是"其中"的一部！



与电影几乎相同的剧情，玩家可以玩得大呼过瘾！



首部曲的故事背景

《星际大战首部曲：威胁潜伏》的故事发生在《星际大战》之前三十二年。在那个时候，管理银河系的仍然是由各个行星政府联合组成的共和政府（The Republic）；在绝地议会的领导下，绝地武士的足迹踏遍各个星系，维护全银河的公理及和平。那是一个文明的时代，但是却即将进入尾声。银河系就要面临一场前所未有的大动乱，银河系的命运也将从此改观。和电影同步推出的游戏中，最让人期待的，就是同名3D动作冒险游戏--《威胁潜伏》(Star Wars Episode I: The Phantom Menace)。深度发展的故事将可以让玩者进入电影的世界中，更深入地了解《威胁潜伏》中的故事和背景。

星际大战的传奇色彩

《威胁潜伏》以整部电影的剧情做为骨干，从电影的事件中延伸出游戏的故事。因此虽然游戏完全遵照电影的剧情发展，玩者仍可以自由地探索每一个地点，也会在游戏中发现许多不曾出现在电影中的人物和场景。有些在电影中只是大略提到的背景故事，在游戏中却发展成一个完整的任务，因此电影中五分钟的剧情，玩者可能必须花一个小时才能完成。

在游戏中任务十分多变，特别是最后一关，玩者将会面对西斯大君达斯魔，展开最后的决斗。玩者可以使用的武器除了各式的雷射枪和手榴弹之外，每个人物也都有自己的专属武器：艾米达拉女王使用的是机器人瘫痪器；巴那卡队长擅长徒手格斗；金魁刚和欧比王则分别使用绿色和蓝色的光剑。绝地的光剑除了可以用来攻击敌人之外，也可以抵挡敌人的雷射，甚至将敌人发射的雷射反弹回敌人身上。绝地武士甚至可以利用按键组合，使出所谓的"光剑回旋斩"！酷吧！

惊人的即时光影特效，有电影的气势！

传奇正式展开...

游戏总共分为十三个关卡，分别位在那卜、塔图音、科罗桑等行星上，以及贸易联盟的战舰中。游戏中的任务包括寻人、搜救、护送及协商等。除了和敌人战斗以及解决各种动态或静态的谜题之外，许多时候，玩者必须透过和非玩者人物的互动才能顺利地完成任务。

为了不让游戏的难度吓跑许多玩者，《威胁潜伏》的难度会随玩者的表现而调整，玩者的表现愈好，难度会愈来愈高；如果玩者的表现不尽理想，游戏的难度也会随之降低。游戏中共有3000句以上的对话，全部以即时语音的方式表现；除了英语之外，玩者也可以听到其它种族的生物以自己的母语和玩者沟通。游戏中的人物和场景都是以精心刻划的3D模型表现，为求达到逼真的效果，LucasArts的美术人员和《威胁潜伏》的制作人员一直保持密切的联系。游戏中的画面十分漂亮，玩者可以看到水面上一层薄雾、平滑的表面反射出周遭的环境，挥动光剑时还可以看到剑刃的残影。



丰富的剧情与对话，《潜伏威胁》势必引起轰动！

和《极速飞梭》一样，《威胁潜伏》也必须要有3D加速卡才能执行游戏，而且也支持3D音效。游戏可以自动侦测音效配备，从普通的DirectX兼容音效卡，到高阶的A3D四声道音效卡都充份支持，声光效果不逊于电影院中的特效。S&C

NEW GAME 映像馆

星际大战首部曲－极速飞梭

Star Wars Episode I:Racer



人气指数 8/10

游戏类型	赛道竞速
内　存	32MB
配　备	Pentium-166
游戏制作	LucasArts
其　它	3D加速卡

星际大战首部曲第二个同步发行的游戏《极速飞梭》，是截取电影中一段约十五分钟的剧情制作而成的。笔者看过电影后，认为这段剧情是电影中最刺激的片段之一。游戏的背景故事是银河系中的许多行星都会举办赛艇比赛，在塔图音(Tatooine)上的竞技场举行的比赛，是由犯罪大王--赫特族贾巴(Jabba the Hutt)主办的。游戏的主角是小男孩安那金·天行者(Anakin Skywalker)，由电影中饰演安那金的杰克·洛依德(Jake Lloyd)亲自配音。

造型奇特的竞速赛艇

比赛中使用的赛艇造型十分奇特，两个巨大的飞行引擎，彼此间靠一条电磁束(Meg Band)连结并排在一起，两个引擎后方各自延伸出一条钢缆，连接到一个小型的驾驶舱。赛艇的两个引擎可以分别控制出力的大小及方向，而且最高速度可达时速九百公里。



史上最华丽的竞速游戏！

除了安那金之外，玩者也可以选择其他的赛艇手参加比赛，包括安那金最大的对手，许多届极速飞梭的冠军赛步霸(Sebulba)。游戏中总共有超过二十个赛艇手，每个选手的赛艇都有不同的涂装，构造和性能也不尽相同。安那金的赛艇各方面的表现都很平均，有些赛艇比较小，因此比较灵活，有些赛艇的引擎特别巨大，因此速度特别快。玩者赢得在某个行星举办的所有比赛之后，还可以赢得那个行星的冠军所使用的赛艇。每赢得一场比赛，玩者都会拿到一笔奖金，玩者可以拿这些钱到瓦头(Watoo)开的零件商店中升级玩者使用的赛艇。如果玩者没有足够的钱升级装备，每场比赛之后玩者也可以到垃圾场中寻找在比赛中撞毁的赛艇零件。



你见过这么奇怪的赛艇吗？



为它换新装备吧！

风格迥异的八个行星赛道

游戏中的赛道分布在八个行星上，每个行星都有两条以上的赛道。除了塔图音的沙漠地型之外，玩者也会在冰原、丛林、沼泽、高山、以及城市...等地型中进行比赛。其中有一条赛道甚至位在小行星带中，让玩者在无重力的状况下进行比赛。每一条赛道的距离都很长，但是赛道中不时会出现困难度较高的捷径，让驾驶技巧高超的赛艇手能迅速取得领先。在这些赛道上还会出现许多天然的障碍，包括陨石雨、溶岩、山崩、龙卷风、及塔斯肯强盗...等。如果玩者在飞越沼气池时点燃后燃器，还会引发沼气爆炸。



精采电影画面重现！

虽然在游戏中的赛艇都没有配备武器，但是玩者可以利用追撞、将对手挤到山壁...等方式破坏对手的赛艇。当然，其他的赛艇手也会用同样的方式对付您，塞布霸更是特别擅长此道。除了对手的破坏之外，玩者的赛艇也会因为玩者的操作失当而受到损伤。如果赛艇的引擎持续过热的话，玩者的赛艇将会突然爆炸，消失在火球之中。赛艇特殊的半独立式三体结构，让它拥有十分奇特的飞行模式。如果玩者点然后燃器，您将会看到两个引擎突然向前冲，然后驾驶舱才被向前拉去。如果您突然转向左边，驾驶舱还会甩向右边。如果您拥有两支摇杆的话，还可以分别控制左右两个引擎，充份发挥出赛艇灵活的飞行性能。

此外游戏还中提供录影重播的功能，让玩者能从各个角度欣赏自己的表现。游戏中的每一条赛道都有独特的视觉效果，赛艇的爆炸效果更是特别，玩者将会看到赛艇的一个引擎先脱离艇身爆炸，剩下的引擎和驾驶舱则偏离航道撞向山壁，成为一团火球。伴随玩者进行比赛的，则是电影配乐和音效。游戏中也支持多人连线游戏，让八个玩者能够使用自己喜爱的赛艇透过区域网络进行比赛，但别忘了必须搭配3D加速卡才能执行。游戏也支持力回馈摇杆和3D立体音效。

S&C

PC告示风云榜 & 甘苦流言榜

非常期待榜



排名	上期	变化	游戏	类型	公司
1	9	↑	破碎虚空	RPG	北斗星工作室
2	1	↓	帝国时代2	即时战略	微软
3	2	↓	暗黑破坏神2	RPG	BLIZZARD
4	4	—	新倚天屠龙记	RPG	龙卷风工作室
5	NEW		新绝代双骄	RPG	宇峻
6	NEW		命令与征服2	即时战略	WESTWOOD
7	3	↓	三国演义三	策略	太阳神工作室
8	5	↓	轩辕剑三	RPG	大宇
9	6	↓	天子传奇	RPG	谜像视觉
10	10	—	雷神之锤3	动作	id software

综合地区排行榜



排名	上期	变化	游戏	类型	公司
1	1	—	英雄无敌3	策略	NWC
2	NEW		魔法门6	RPG	NWC
3	3	—	星际争霸	即时战略	BLIZZARD
4	2	↓	三国群英传2	战略	奥汀科技
5	NEW		雷峰塔	RPG	龙卷风工作室
6	4	↓	使命的召唤	即时战略	EIDOS
7	7	—	模拟城市3000	策略	MAXIS
8	NEW		同盟铁翼	动作	LUCASARTS
9	5	↓	FIFA 99	运动	EA SPORTS
10	6	↓	风色幻想	战略RPG	智弘工作室

台湾省买气榜



排名	上期	变化	游戏	类型	公司
1	2	↑	模拟城市3000	策略	MAXIS
2	NEW		幻想水浒传	RPG	KONAMI
3	1	↓	三国群英传2	战略	奥汀科技
4	NEW		英雄无敌3	策略	NWC
5	3	↓	雷峰塔	RPG	龙卷风工作室
6	5	↓	风色幻想	战略RPG	智弘工作室
7	4	↓	虚拟人生	益智	冈业
8	NEW		同盟铁翼	动作	LUCASARTS
9	6	↓	大富翁4	益智	大宇
10	7	↓	怒火燎原	即时战略	BLIZZARD

90 三国群英传2

“让我欢喜让我忧”是《三国群英传2》给我的甘苦流言。当我指挥大军攻城掠地，飞速发展时，我欢天喜地，肯定自己的指挥才能；当我的军队遭到败绩，损兵折将时，我忧心重重，怀疑自己，害怕我的王朝就此一蹶不振。咳，没办法我的心与《三国群英传2》中我的王朝连在一起。不知我“破碎”的心何时会破碎，希望不会有这一天。有的是“一统江山”。

黑龙江　朱先军

98 生化危机

也许是我天生“笨”，从此款游戏发行到现在还没有“爆机”，但本人玩游戏有个“怪病”就是不爱看攻略，而是靠自己，好了长话短说，至于我为什么选择此游戏，我想不用我在这里多说，“CAPCOM”公司这款游戏的制作上紧紧抓住玩家的“恐惧”心理，我想这也正是此款游戏成名之处。

陕西　黄凯捷

90 生化危机2

终于打了PS上的《生化危机2》，啊！还评等级，完了？后来听说在3小时之内打穿，用药在X次以内，存盘在X次以内，就还有后文，连续打穿10次也有隐藏剧情，简直要我命。打PS可3元/小时。啊，终于移植到PC上了，在家用FPE、GW伺候，改改注册表，无事。OK！慢慢享受恐怖的艺术。凌晨4:30大吼“爽哉，快哉”。

四川　罗瑞丰

EI 特战队

ENEMY INFESTATION

GSAWIN = 跳关
GSAHEAL = 治疗所有拓荒者
GSAROOF = 移除所有的家
GSAWAP = 控制异形
GSAKILL = 杀死点选的人物
GSASTOP = 停止异形及拓荒者行动
GSABOG = 得到BOG
GSAKNIFE = 得到小刀
GSACMDR = 得到指挥官
GSAMEDI = 得到医疗兵
GSABOFF = 得到技术人员

魔法门之英雄无敌3

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

在游戏主画面中按“TAB”键后，资源栏上方状态列会有文字游标出现，输入密码后，再按ENTER键即可。成功后会出现“XXX:CHEATER!!!”

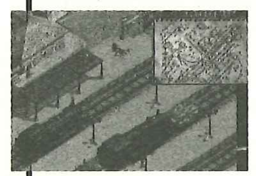
关卡秘技

FOUNTAIN HEAD = Home
BAYWATCH = Seadog
WILDBAR = Freeman
SWAMP TOWN = Doomed
BLISTERING HEIGHTS = Red Hot
THE ARENA = The Arena

nwcshrubbery=+100所有资源，+100，000金钱
nwcavertingoureyes=5大天使填满点选英雄军队空格
nwcfleshwound=10黑骑士填满英雄军队空格
nwcgeneraldirection=地图全开
nwcigotbetter=点选英雄升一级
nwccoconuts=点选英雄行动力无限
nwcmuchrejoicing=点选英雄士气全满
nwccastleanthrax=点选英雄士气全满
nwctim=点选英雄学会全部魔法，魔法值999
nwcantioch=点选英雄获得弩军，医疗车和弹药车
nwctrojanrabbit=任务立即完成
nwconlyamodel=点选城堡建筑物全满并升级
nwcsirrobin=任务立即失败
nwcalreadygotone=藏宝完全打开

盟军敢死队：使命的召唤

在游戏主选单输入跳关密码：



KXII7 Mission 2
GOH90 Mission 3
HCOAU Mission 4
TF4AO Mission 5
T8TSN Mission 6
TLESF Mission 7
TUSLV Mission 8

◎在游戏中直接输入“GONZOOPERA”英文字母，即可打开秘技模式，然后输入以下英文，可获得作弊秘技：

CTRL+SHIFT+N键：完成任务

◎在游戏中直接输入“1982GONZO”英文字母，即可打开秘技模式，然后输入以下英文，可获作弊秘技：

SHIFT+V键：追踪模式
SHIFT+X键：传送战士到目标地点
CTRL+T键：无敌

骑士与商人

KNIGHTS AND MERCHANTS

在游戏中点选仓库（STOREHOUSE），不管有没有储存物品。请依下列指示点选物品方格一次，该方格右上角会出现红色小三角形。

列1，物品3木头（Wooden Boards）
列2，物品2铁条（Iron Bars）
列2，物品4酒桶（Wine Casks）
列3，物品1面包（Bread）
列3，物品5烤猪（Cooked Meat）
列4，物品1兽皮（Animal Hide）
列4，物品5铁甲（Plate Mail）
列5，物品1手斧（Hand Axes）
列5，物品2铁剑（Swords）
列5，物品3长枪（Lances）
列5，物品4长矛（Pikes）
列5，物品5长弓（Long Bows）

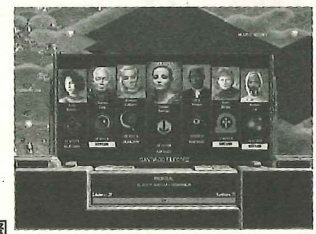
然后再按：

列6，物品1十字弓（Crossbows）= 所有物品数量加10
列6，物品2战马（Horses）= 直接胜利

阿尔发半人马星座

Sid Meier's Alpha Centauri

◎在游戏中，同时按下“Ctrl+K”键以进入地图编辑状态，然后输入以下指令：



Y：全地图
[Shift]+[F1]：制作单位
[Shift]+[F2]：科技发明
[Shift]+[F3]：重新设定视角
[Shift]+[F4]：编辑能量值
[Shift]+[F5]：改变年数
[Shift]+[F6]：干掉反对者
[Shift]+[F7]：观看重玩画面
[Shift]+[F8]：观看游戏动画
[Shift]+[F9]：编辑派别之间的外交关系

赤胆苍龙

REDGUARD

按“F12”，出现对话窗输入“Item add，#.....”

◎Item资料如下

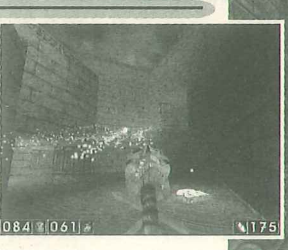
(1) = ???
(2) = gold.
(3) = stoneskin potion.
(4) = health potion.
(5) = ring of invisibility.
(6) = Vola's Ring
(7) = sabre.
(8) = rusty key.
(9) = gold key.
(10) = silver key.
(11) = amulet.
(12) = soul gem.
(13) = soul sword.
(14) = crowbar.
(15) = peg rune.
(16) = peg rune 2.
(17) = peg rune 3.
(18) = ???
(19) = orc's blood.
(20) = orc's blood with ...
(21) = spider's milk.
(22) = spider's milk with ...
(23) = ectoplasm.
(24) = ectoplasm with ...
(25) = Hist sap.
(26) = Hist sap with ...
(27) = Dwarven lore book.
(28) = Dwarven gear.
(29) = glass vial.
(30) = glass vial filled with elixer.
(31) = iron weight.
(32) = bucket.
(33) = bucket full of water.
(34) = gauntlet rune.
(35) = Elven Artifact book.
(36) = ???
(37) = Redguard Heroes book.
(38) = Hammerfell book on Flora.
(39) = map from Makio.
(40) = leather pouch of gold.
(41) = Crendel's stolen map.
(42) = silver boat.
(43) = shovel.
(44) = aloe.
(45) = torch.
(46) = monocle eyepiece.
(47) = flag.
(48) = silver locket.
(49) = league insignia parchment.
(50) = Joto's Jail map.
(51) = Flask of Lillandril.
(52) = Hundings Tailsman.
(53) = Izsara's Journal.
(54) = feather.
(55) = Kithral's journal.The dead monk.
(56) = Folks Firmament book.
(57) = Izara's journal locked.
(58) = star stone.
(59) = key to warehouse.
(60) = key Izara's house.
(61) = spell.
(62) = ???
(63) = ???
(64) = glass bottle empty.
(65) = glass bottle with water.
(66) = glass bottle mixed with water and aloe.
(67) = strength potion.
(68) = bandage.
(69) - bandage with blood.
(70) = sabre.
(71) = sabre.
(72) = sabre.
(73) = sabre.
(74) = bone key.

玩具军人 2
ARMY MEN 2

◎游戏中按下“\”键，再输入“!when all else fails...”启动秘技模式，再键入下列密码：

!a better tomorrow = 火焰枪
!armageddon = 决战战场
!doctor doctor = 治疗
!acme discs = 地雷
!beautiful nikita = 狙击枪
!god of gamblers = 狙击枪
!fourth of july = M80机枪
!gnomish inventions = 炸药
!geronimo! = 空中攻击
!jumpjets = 飞行
!i have a rock = 手榴弹
!ninja arts = 匿迹
!paper dolls = 伞兵
!pooper scooper = 扫雷人员
!rubber cement = 医护包
!santini = 无敌
!spidey senses tingling = 地图
!i give up = 任务失败
!veni vidi vinci = 重新关卡
!phoenix! = 火烧士兵
!cliche ending = 结束火烧士兵
!suicide kings = 自杀
!techno = 新的背景音乐
!watchtower in the sky = 侦查飞行
!ruby ray = 放大镜
!smorfs = 伪装
!shrink wrap = 伪装
!no rocket launcher = 没有火箭筒
!village people = 喷火枪
!surprise party = 被敌人战胜
!roach spray = Aerosol spray
!patton's speach = 自己试试！
!metal sheeting = 自己试试！
!fond memories = 自己试试！
!night of the walking dead = 自己试试！
!warp 6 = 自己试试！
!aluminum foil = 自己试试！
!ucla = 自己试试！
!moleman = 自己试试！

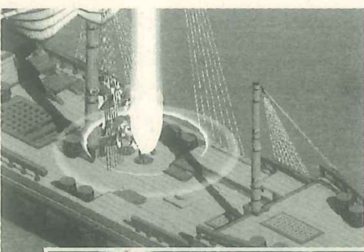
血祭 2：恶夜惊魂

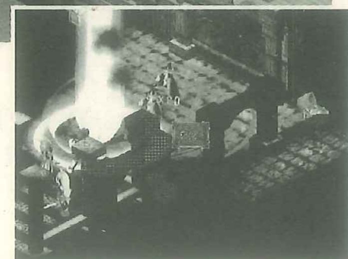




◎按 T 后输入：
MPGOD = 无敌
MPKFA = 得到所有武器
MPAMMO = 子弹全满
MPARMOR = 护甲全满
MPCLIP = 穿墙模式
MPPOS = 显示位置
MPHEALTHY = 生命值全满
MPWHEREAMI = 显示座标
MPBEEFCAKE = 增强力量
MPKILLEMALL = 杀死所有怪物
MPSPEEDUP #= 增加移动速度 (#= 1-5)
MPSTRONGER # = 增强力量 (#=1-5)
MPCALEB = 转换角色为Caleb
MPOPHELIA = 转换角色为Ophelia
MPISHMAEL = 转换角色为Ishmael
MPGABBY = 转换角色为Gabriella
MPGOSHOPPING = 得到所有物品
MPNICENURSE = 增加25点生命值
MPREALLYNICENURSE = 增加300点生命值
MPWARD = 增加25点装甲值
MPNEWCROWARD = 增加100点护甲
MPTAKEOFFSHOES = 隐形
MPHERKERMUR = 杀伤力增加三倍
MPCARBONFIBER = 增强心灵力量
MPCAMERA = 调整摄影机
MPLIGHTSCAPE = 调整光源
MPSUBMACHINEGUN = Submachinegun武器
MPFLAREGUN = Flaregun武器
MPSHOTGUN = Shotgun武器
MPSNIPERRIFLE = Sniper Rifle武器
MPHOWITZER = Howitzer武器
MPNAPALMCANNON = Napalm Cannon武器
MPSINGULARITY = Singularity Generator武器
MPASSAULTRIFLE = Assault Rifle武器
MPBUGBUSTER = Bug buster武器
MPMINIGUN = Minigun武器
MPLASERRIFLE = Cobalco Laser Rifle武器
MPTESLACANNON = Tesla Cannon武器
MPVOODOO = Voodoo Doll武器
MPTHEORB = The Orb武器
MPLIFELEECH = Life Leech武器

魔导圣战～风色幻想





◎稀有物品复制大法

后期抓到魔兽--死神裘卡（猫猫城内有说明方法）后，把稀有装备放到她身上，再到魔兽合成屋合成，因为一般魔兽合成之后，原装备是放到公用栏中，裘卡不同，她原装备是复制一份到公用栏中，可利用此法来复制稀有徽章。

◎古代恶魔合成方法

想有古代恶魔吗？可以用邪眼、胶质怪合成。

◎超级秘技

在战场上点选人物，出现环形指令后先不要动它，等30～60秒后会顺时针转，再等30～60秒，指令会逆时针转，此时键人“FY”会听到成功的音效，再键人：

- F3：得到所有隐藏物品
- F4：得到所有徽章
- F5：作战直接失败
- F6：作战直接胜利

◎F7：加HP、MP、PW　F8：加钱10000单位

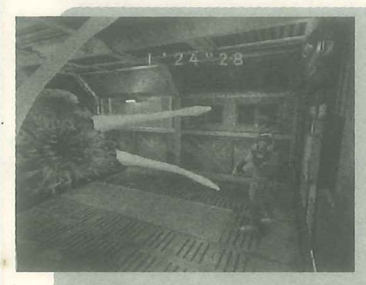
◎F9：杀死该人物

PS：◎是指下方状态栏的人物

◎改变片头曲

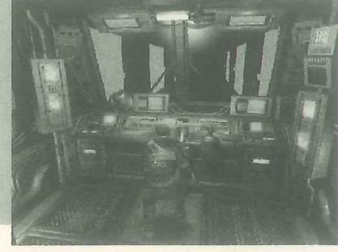
开启《风色幻想》中的GAME.INI档，把其中“start_cd”的CD_num=1，改成CD_num=20，片尾曲就会成为片头曲。

生化危机 2
RESIDENT EVIL 2



◎以困难级（HARD LEVEL）完成Leon A，B及Clarie A，B剧情，即可启动“第四生还者”及“豆腐”这两种模式。

◎在物品选择画面按“上上下下左右左右、决定键” = 无限弹药

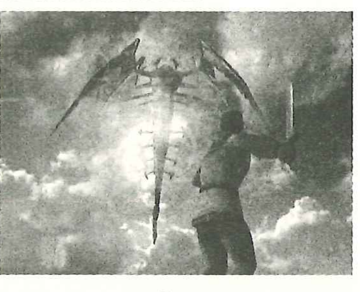


S&C

流行资讯网

未卜先知篇

创世纪九第三季上市

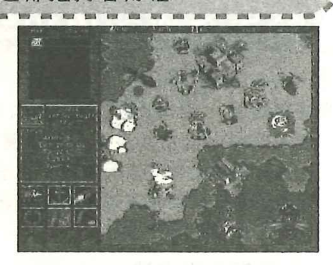


让人一等再等的《创世纪九》已经确定在今年第三季才会上市。它是该系列游戏的第九代，被誉为主角圣者(Avatar)的终章，更被视为整个系列中设计最先进的游戏，因为它首度让玩家进入Britannia的3D世界。

据Origin Systems的制作人David Swofford表示，《创世纪九》暂计划99年第三季上市，但不会是在九月上市，原先九月上市的说法只是一个谣言而已。David补充说，目前Origin正倾力在三个游戏计划上，除了上述的《创世纪九》外，还包括制作游戏《A-10 Wart Hog》，以及更新与维护该公司招牌线上游戏RPG《网络创世纪》等。可见创世纪系列对该公司的重要性。

重返家园（Homeworld）发售日确定

由Relic Entertainment成为研发商之后的第一款游戏—《重返家园》(Homeworld)，终于敲定了正式推出时间，于9月1日做全球性的发行。虽然Relic Entertainment是游戏场上的的新面孔，但外界对这款3D即时战略游戏普遍都抱持着好感。



WARCRAFT II Battle.net Edition

魔兽争霸II Battle.net版

《魔兽争霸 II》的玩家们已经等Battle.net的支援等好久了，最近Blizzard在他们的网站上更新了资讯，并将它重新命名为《魔兽争霸II Battle.net》版，除了加入支持旧DOS版本的多人连线功能，还追加了超过100张的新地图，并可以让8名玩家只用一张光盘就可以在Batlle.net争霸。预计在暑假就可以重新创造《魔兽争霸》的辉煌。

除暴特警队新任务 Rogue Spear

详实反应出特警人员生死一瞬的执勤过程的《除暴特警队：虹彩六号》(Rainbow Six)，即将在今年圣诞节推出续篇《Rogue Spear》，将以更真实的视觉效果，更艰钜的内容，更挑战玩家脑筋的解救任务，来考验玩家是否有资格成为特警队的一员。

除了更华丽的图像及特效表现外，《Rogue Spear》还多出了重播功能与大幅强化的AI，据了解，《Rogue Spear》还有推出DC版的计划。



《命令与征服II》发售之日确定

千万玩家所期盼的《命令与征服2：泰伯利亚之日》(Command & Conquer: Tiberium Sun)终于公布了确定发售日期，预定在今年8月27日在全球同步上市。这个一延再延的大作如今公布发售日期，让许多玩家放下心上大石。而Westwood也计划了密集的宣传活动，除了最近在各家杂志都能看到《命令与征服2》的消息之外，Westwood还打算在游戏上市前一天在全美电视、广播电台作24小时滚动宣传。

世界足球经理 推出中文版

上海育碧电脑软件公司于今年3月推出的《世界足球经理》，受到了广大消费者的热烈欢迎。为了更好的满足玩家的需求，育碧公司对游戏进行了汉化，将于6月推出中文版。

《世界足球经理》中文版售价为36元，并附增一本精美的《足球游戏宝典》，在书中对现在市面上的各种足球游戏的攻略及使用方法都有详尽的说明，是一本既是游戏迷又是球迷的朋友可以收藏的书。

此外，育碧公司还邀请了现青岛海牛队门将江洪作为其产品的代言人，育碧公司将在宣传其《世界足球经理》中使用江洪的形象。同时，《搏》杂志也将共同推进这款游戏，在其7月刊上将全面介绍《世界足球经理》。

最终幻想八 PC版预定年底上市

FINAL FANTASY

据发行公司表示，《最终幻想》系列游戏在全球的总销售量已经达到二千二百万套，再加上《最终幻想八》的销售在各地告捷，也促进了游戏公司平台改版的脚步。据美国Square EA公司宣布，他们将于今年底推出《最终幻想八》的PC版。

据了解，PC版的《最终幻想八》将加强游戏中的浪漫爱情成分，并强调人物造型与脸部表情的部份，没有游戏机的玩家，请忍耐到年底吧！





产业报导篇

微软加入训练美海军行列

你想开战机却苦无门路吗？没关系，真的开不到，我们来趟“虚拟实境”的飞行，而这趟飞行，您绝对办得到。

微软指出，美国海军正试用“微软飞行模拟器”来作为它训练飞行员的软件教材。据了解，美国海军将使用由该飞行模拟器设定好的六大模拟课程来训练学生；另外，海军所属的T-34C Turbo Mentor训练机也将植入微软飞行模拟器中，作为菜鸟学生的的首趟飞行训练。

这项计划将由海军与中央佛罗里达大学共同执行，两单位将决定如何利用这套飞行模拟器才能让学生获得最大的受训效果。美国海军的这项试用行动，已证明“微软飞行模拟器”是最真实的PC飞行模拟软件。

三款大作将出版小说

拥有《暗黑破坏神》、《星际争霸》、《魔兽争霸》作品的Blizzard公司，决定释出以上三款游戏的出版权，同意书籍出版商为这三套游戏各出版九本小说，预估明年春季就可以在各大书局看到这些作品。

另外，属于Wizards of the Coast公司，且创造出《龙与地下城》的STR公司，也买下了《暗黑破坏神》、《星海争霸》的设计权，将设计一系列这方面的纸上游戏。

《电脑爱好者》城

“游戏天地”快乐无罪

长长的暑期快到了，所有玩家一定已经摩拳擦掌，备好银子，准备大干快上了，各个游戏公司也准备了许多精彩游戏以饱玩家“手福”。喜上加喜的好消息是《电脑爱好者》城将于7月16日－20日在北京展览馆开展，其中重头戏“游戏天地”将让玩家乐翻天。由《电脑爱好者》杂志社牵头，智冠、电子艺界、新天地互动、第三波和创新科技联合参展，活动包括连网游戏大赛，各家新游戏展示，特惠热卖，第三波将举行“暑期九行星”活动，电子艺界还将邀请电视台的著名足球解说员现场解说FIFA 99游戏比赛实况。智冠的“霹雳闯通关活动”会让玩家玩得喘不过气来，创新科技的多媒体展示更是让玩家领略惊心动魄的游戏境界。

国内游戏媒体蓬勃发展

1994年，由科学普及出版社主办的《家用电脑与游戏机》月刊创刊，由此带动了国内电脑游戏媒体的迅猛发展。至今该杂志已创刊5周年，在以青少年为主体的读者群中树立了较高的威信。《家用电脑与游戏机》不仅提出“游戏是通往电脑世界的捷径”的口号，还积极引导青少年从政治、历史、文化等多重角度审视电脑游戏，警惕国外一些反动、色情、暴力游戏的恶劣影响。

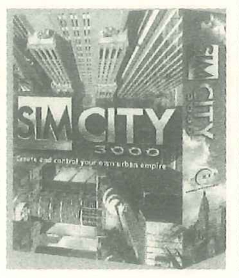
7月，为扶持国产电脑游戏并回报读者，《家用电脑与游戏机》杂志与中青旅尚洋公司逆火小组合作，推出内容为逆火小组的《世纪战略》完整光碟版的精彩游戏礼盒。首批预定的玩家可以额外获赠未上市游戏《战国》的试玩版，并得到尚洋公司先于零售版本发售之前寄达礼盒的承诺。该礼盒每套价格为48元人民币。

模拟城市3000建筑工具箱推出

－赶快上网

当初《模拟城市3000》在推出之初，就曾允诺过要提供给玩家一个工具程序，让玩家可以自己动手作小至平房大至摩天大楼的建筑物，现在这个承诺终于实现了，Maxis从6月16日开始于模拟城市的官方网站上公开下载。

这个建筑工具箱分成建筑工具(Architect Toolkit)和建筑经理(Building Manager)。玩家可以在工具箱中建造房子，还可以涂上自己喜欢的颜色，最后再利用建筑经理将你所设计的建筑物放在游戏中，实现一个完全属于自己“创造”的城市。



99夏季新热点

Diamond便携式数字音乐播放器赠送大礼包

自年初帝盟公司的RIO上市以来，已经得到了IT各界的广泛关注。天天不同、日日出新，帝盟公司为回馈客户，答谢广大用户，特在99之夏又推出一决策：自1999年6月5日起，凡购买本产品即送特大精美礼包（含RIO皮套1只、RIO太阳镜1副、RIO迷你袋1个、RIO背包1个）。

帝盟公司的RIO是第二代便携式的数字音乐/音频播放器，能够提供高保真的音质并且支持全球最流行的MP3格式。内置32MB快闪存储器，并可通过SmartMedia卡进行升级。RIO能够支持长达60分钟的数字式音乐的播放并支持高速及低速的压缩速率，下传、储存及播放来自Internet或CD上您最喜欢的音乐。

流行资讯网

游戏八卦篇

残存的名单

自从Ubi Soft与Interactive Magic签订合约买下其CD-ROM部门，就有人开始担心旗下部份游戏的命运究竟如何？如今Ubi Soft终于正式宣布，将保留其中三款游戏，其中最为大家所熟知的是《七大王朝 II》(Seven Kingdoms II)这款幻想策略游戏，另外两款是《Shadow Company》(冒险/策略游戏)与《Flashpoint》(策略/模拟游戏)，而《Mortyr》与《Malkari》则不在保留名单之内，看来是命途多舛了。

模拟城市 3000 破百万套

Electronic Arts在6月8日宣布，《模拟城市 3000》全球出货量已经超过一百万套，不仅是美国地区二月份、三月份畅销游戏的冠军，即使到目前为止，依旧是游戏畅销榜上前十名的固定名单。而《模拟城市 3000》Mac版也在顺利执行中，等待这个版本的玩家，最快在暑假就可以如愿以偿了(售价49.95美元。最低系统需求包括180MHz PowerPC和32MB RAM)

波斯王子 3D 跨刀创作美谈



被列为经典之林的《波斯王子3D》，在一阵阵的即时战略风及劳拉魅力的动作游戏夹杀之下，依旧深受玩家所期待。这次《波斯王子3D》的再出击，不仅仅是发行公司Mindscape的大事，已经不再制作游戏的Jordan Mechner(这位大师可是《波斯王子》的原创人喔！)，也特别跨刀助阵，参与制作，看来《波斯王子3D》真是未出先轰动，精彩程度可期。

游戏业界－人事大搬风

业界消息指出，Westwood Studios《命令与征服2：泰伯利恩之日》(Tiberian Sun，暂译)的首席设计师Erik Yeo和同是该游戏的制作人Lewis Peterson决定离开这家孕育他们的公司，招募一群游戏设计的菁英，另组以开发由电脑及游戏机游戏为主的新公司7 Studios。Yeo将在7 Studios里担任设计处长，而Peterson将任管理处长。虽然两人共同另立山头，但由于《命令与征服2》的案子已接近尾声，预料对这款万众瞩目的游戏，不会有所影响。

另一方面，被誉为游戏界之三大公司之一GT Interactive，宣布礼聘Activision前执行长John.T. Baker IV来担任它的董事长暨营运负责人。据了解，Baker将负责新业务开发及公司经营。由于Baker在Activision服务近四年当中，成功地让该公司的收益成长近十倍左右，到达美金四亿元的傲人成绩，可见新东家对它的财物专才倚重甚深。

而牛蛙公司的创办人Les Edgar，则决定离开他待了二十年的牛蛙，另觅事业的另一个春天，目前牛蛙为EA旗下的一家子公司。

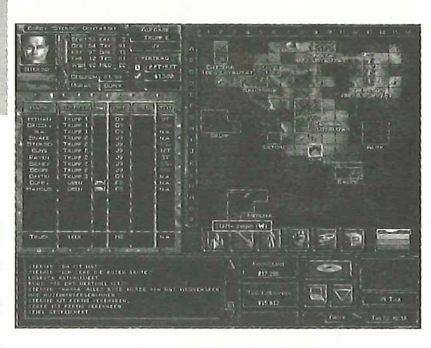
Core 的亚当计划

自从Core推出了在全球炙手可热的《古墓丽影》之后，就一直积极地想再创造出另一名新虚拟偶像，几经构思之后，这个代号为“亚当(Eden)”的新游戏，终于成了Core继劳拉之后，要力捧的新偶像。目前我们仅知道这是个类似《古墓丽影》式的第一人称游戏，预计在2000年推出，除了PC版之外，也有推出DC版的计划。

柏德之门网络大计划

除了传出《柏德之门》将推出DVD版之外，SEGA有意在他们所推出的全球网络计划“Dreamcast HEAT”中，将《柏德之门》成为他们第一个对应的作品。而为了求好心切，SEGA有意将《柏德之门》的改版工程完全交由自己来制作，如果一切顺利的话，今年底就可以在网络上畅行《柏德之门》了。

铁血联盟找到新东家

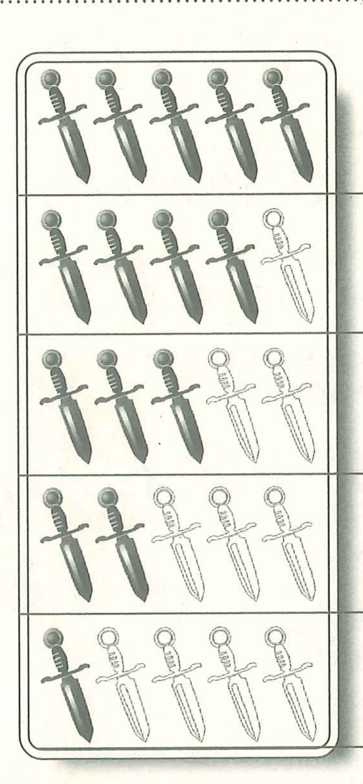


自从几个月前传出关闭发行部门之后，SirTech公司几款开发中的游戏究竟会流落何方就成为众多玩家关心的焦点。在经历一段流浪的日子之后(其实《铁血联盟2》(Jagged Alliance 2)已经在德国由TopWare发行了，只是北美的发售事宜一直敲不定)，这个评价甚高的回合制策略游戏，终于确定TalonSoft为其新东家，拥有北美、中国及英国地区的发行权，预定7月在上述地区发行。

华山论件

游戏评分方式

由专业特约作家所给予该游戏的整体评价。



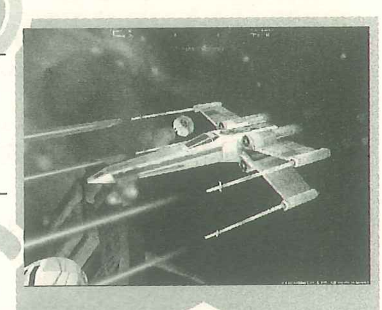
●不容错过的一流游戏，非买不可、一定要玩！

●整体表现不错，就算不去买，也要借来玩玩！

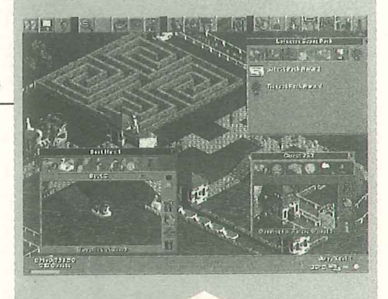
●普通但还可以的游戏，无聊时可用来打发时间。

●游戏并不值得推荐，除非你已玩遍了所有游戏。

●糟糕透顶的游戏，别浪费时间了！



同盟铁翼



梦幻游乐园



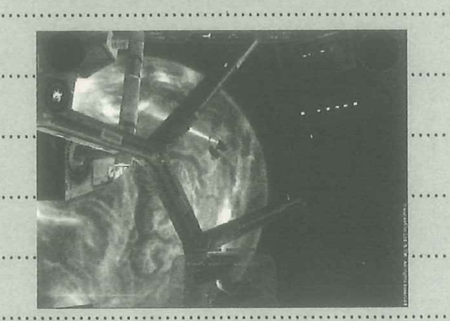
银色传说



从本月所有参与评鉴的游戏中，由编辑部推荐值得玩家购买或一玩的游戏。



幻想水浒传



同盟铁翼



游戏评价超过4.5个灯，即荣获编辑室『GAME坛星势力』奖杯一个；每年年终可角逐本刊年度『TOP 10星势力』！



游戏评价或许不高，

但可能非常具有潜能，

特颁此『偏星奖』一座！



战争地带2100

游戏类型：RPG　内存：16MB　配备：Pentium100　游戏制作：KONAMI



幻想水浒传



本月推荐

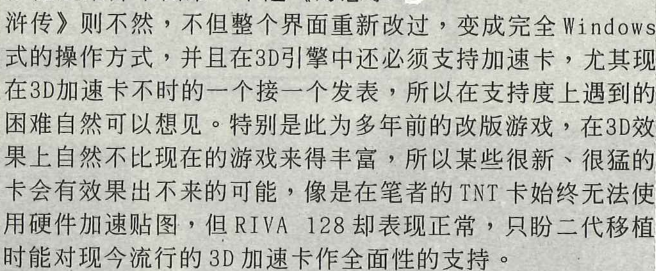
内容取胜的PS改版游戏

很多人都以为KONAMI最拿手的大概就是《心跳的回忆》之类的恋爱游戏，事实上，在各种游戏平台上，该公司的产品线都相当齐全，无论是RPG、AVG、动作、运动到最近正火的跳舞游戏，都显示KONAMI的研发实力相当强，并名列目前日本十大游戏开发商之一。早些时候KONAMI都以游戏机为主力，不过近来PC发展极为迅速，也逐渐移植甚至开发PC专属游戏，像《幻想水浒传》就是在PS上十分有名的RPG游戏，如今也出现PC版本了！



移植后的改变

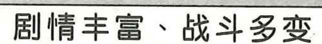
由于《幻想水浒传》的战斗系统运用到3D系统，所以移植到PC上的工作，就不像《心跳的回忆》那么轻松了。《心跳的回忆》是一个纯2D的游戏，所以除了人物重新绘制外，大多沿用PS版的画面画质，移植起来并不困难。不过《幻想水浒传》则不然，不但整个界面重新改过，变成完全Windows式的操作方式，并且在3D引擎中还必须支持加速卡，尤其现在3D加速卡不时的一个接一个发表，所以在支持度上遇到的困难自然可以想见。特别是此为多年前的改版游戏，在3D效果上自然不比现在的游戏来得丰富，所以某些很新、很猛的卡会有效果出不来的可能，像是在笔者的TNT卡始终无法使用硬件加速贴图，但RIVA 128却表现正常，只盼二代移植时能对现今流行的3D加速卡作全面性的支持。



撇开3D加速卡的兼容性问题，游戏的表现到底如何呢？既然这是多年前的游戏，所以画面上的落后是可以预见的，不过游戏内容的丰富程度却是时下以声光取胜的游戏所不及的。

剧情丰富、战斗多变

《幻想水浒传》的剧情以中国的章回小说《水浒传》为样本，游戏中出现的108星，正代表108条梁山好汉，玩家必须随游戏任务的进行，聚集这108星来对抗帝国，而玩家扮演的角色是十分具有冲击性的，你必须在游戏中不断地抉择是否背叛帝国加入反抗军。游戏中时常需要选择对话的内容，不过初期玩家的抉择不太会影响游戏的进行，一直到中段后玩家所做的决定将逐渐影响往后的发展。游戏剧



30个小时以上，如果加上支线的话，50个小时恐怕是跑不掉的；喜欢以剧情取胜的玩家，可以在此游戏中尽情地享受。

战斗界面完全是3D化表现，只要您的配置不是太差，而且3D加速卡又有支持的话，那么可以大胆的开640X480解析度，保证有最佳的显示品质与速度，玩起来绝对十分过瘾，加上镜头运镜十分独特，战斗起来有特别的快感。除了一般的战斗外，还包括大气魄的攻防战、一对一的死斗，都是其它游戏所没有的。

游戏音乐虽非采用CD音轨，不过众多的曲目与场景、情境都搭配的十分贴切，KONAMI的音乐一向轻松活泼，此游戏也不例外，听来毫不沉闷。音效部分同PS版，该有的都有，许多小细节也都有注意到。

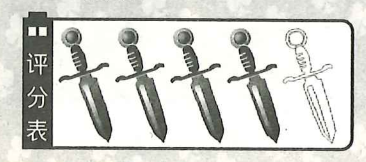
娱乐性十足

PC版的操作可以键盘、鼠标同时使用，操作起来相当流畅，比起PS版有过之而无不及，只是碍于PS 320X240的解析度，所以在电脑屏幕上就只能开个小视窗是最大的遗憾了！总的来说，《幻想水浒传》虽然没有惊人的声光效果，但毫不含糊的游戏内容，极易上手的界面，不管是新手或老鸟都可以试试看，那轻松愉快的游戏经验绝对能让你有股冲动将它通关。现在笔者只希望二代的地图画面能采用满屏显示，那就太完美了！

优点：剧情、设定严谨，操作优良，音乐动听。

缺点：地图画面太小，3D加速卡支持度略差。

评分表



游戏类型：即时战略　内存：16MB　配备：Pentium-200以上　游戏制作：51区





神兵悍将之真命天子

谁是真命天子

在台湾，电脑游戏与当地漫画家的结合并不算多数，以当地游戏发行的比例来说，算是相当少数，而且大部份的成绩都不是很好，反倒是与香港漫画的结合较成功，尤其是《风云》的大卖，相形之下更让台湾当地的漫画家黯然失色。

当地著名漫画改编

在台湾，由于年轻人的世界深受日本娱乐文化的影响，日本漫画大行其道，台湾当地的漫画作家生存条件相当恶劣，因此能闯出名堂的，都是经过千锤万炼的最余幸存者，其中赖有贤的《真命天子》就是其中之一。因此游戏开发厂商就是看中这点，结合知名漫画与即时战略的形式，正好与漫画中天下动荡、群雄并起的故事情境相互辉映。不过在国内对这部漫画应该相当陌生，我想很少会有人冲着游戏名字去碰它吧！



气势失常的开头



游戏一开始的片头动画就给笔者不是很好的印象，原本应该是千军万马的奔腾之势，却弄得有些不太对味，感觉上倒像是一般山贼流寇的仇恨厮杀，将游戏的气势就折了大半。此外动画的分镜与情境搭不太上，看不太出来这些片段所要说明的是什么，再加上解析度过低也是个致命的缺点。幸好动画的配乐倒是相当称职，非常的契合《真命天子》这种中国风味的背景设定，将局势的纷乱、诸雄的豪气、英雄的悲歌等等情怀，从音乐声中隐隐透过人心。

游戏不支持网络

游戏依照原著基本设定，玩家可以选择扮演故事中汉国、聂国、齐国、黑旗寨和天神教这五个国家，每个国家各会依势力分布而有所谓的主将，这些主将最大的不同，就是有各自的绝招，除了中国古代的剑招拳术，有的甚至还会魔法，当然对没有看过这部漫画的人来说，里面的人物理所当然是一个都不认得，自然也很难产生情感。

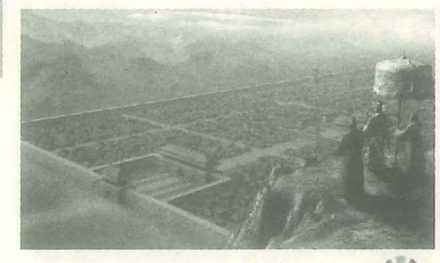
游戏流程则是标准的盖房子、增加人口，还可以增建田地以利生产，还有伐木场、铜矿铁矿坑等等设施，接下来就是等升级，让原本的建筑物能有更高的效能，对玩过《帝国时代》或是《魔兽争霸》的人来说，这一切是再熟悉不过了。原则上《真命天子》在升级流程上并没有什么特别的地方，简单讲就是照名作的脚步走。不过最说不过去的就是《真命天子》本身并不支持网络连线作战，这应该是即时战略游戏最基本的要求，不过很显然《真命天子》却将这点远远抛在脑后，也许是为了赶着游戏上市吧！



游戏画面解析度颇高　平面美术功力不错

本游戏采用800x600的解析度处理，画面相当细致，尤其在许多指令的小动画都描绘的不错，例如农民插秧、工人采矿或是马车运粮等，都有相当细致的动作表现。不过游戏在战争场面的处理就显得平淡许多，主角们的出招没有霹雳的声光相互衬托，就显不出出手的惊人气势，也许是因为游戏采用高解析的关系，为了怕在执行速度上受到影响，只好牺牲掉战斗特效。

基本上《真命天子》是款在声光上强过游戏内容的游戏，除了在玩法上并无惊喜之处外，一些如卷轴在移动时的跳格现象、操作界面不甚方便等问题也大大降低对它的好感。

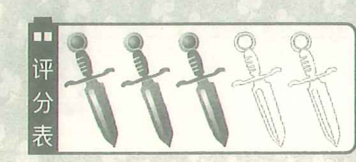


S&C

优点：细致的美工，具中国人文特色的时代背景。

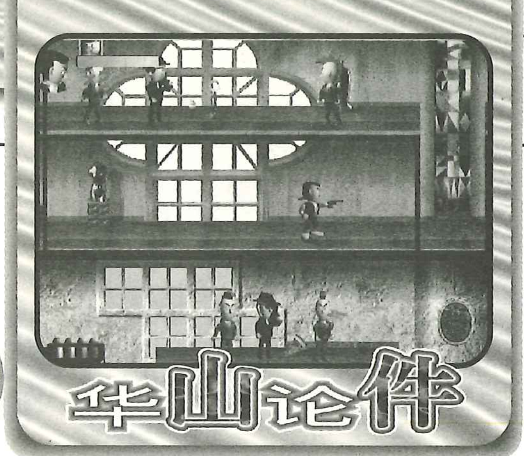
缺点：操作界面不完善。

评分表









极地之光

除了杀人，你还能作什么？

游戏类型：动作RPG　内存：32MB　配备：Pentium-133以上　游戏制作：Com&Magic Entertainment

一看到游戏，笔者马上就想到《暗黑破坏神》了，那曾经令人熟悉的界面，那挥刀杀人的节奏感，游戏步步引导玩家融入杀戮的世界，让人爱上血流成河的愉悦感觉。

没有剧情的世界



大家都知道《暗黑破坏神》薄弱的剧情是众玩家所诟病的地方，那么《极地之光》呢？很遗憾，在这方面它更是乏善可陈了。笔者始终弄不太清楚游戏的内容为何，只知道这只是一个很单纯的杀人游戏，单纯到每三、四个村落才有两三句交代剧情的文字；玩家也不用怕迷路，反正你只要看哪个村庄不顺眼，哪个地方还有活口，死命地用鼠标按下去，直到把所有可以动的生物杀完为止就是了。除了留下你的同伴和武器、道具店的老板，你的目的就是杀光世界上所有的人。

改版的品质

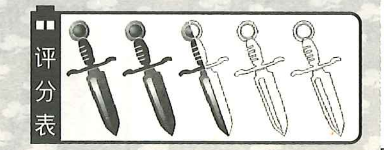
严格上来讲《极地之光》的声光还算不错，虽然游戏只是在重复同样的按鼠标动作，但偶尔看到那些炫丽的法术效果，还可以点缀一下单调的杀人旅程。不过笔者却发现有时存档的指令会失效，不知这是否为Bug？另外游戏的文字已经是够少了，却总是见到一些奇怪的对话与文法，显然在翻译品质上有待加强。

终论

若纯粹以一个杀人游戏而论的话，《极地之光》绝对是个可以满足杀人欲的“好”游戏，除了有让你停不下手的猎杀目标之外，键盘的快速键能减少狂按鼠标的机率，替玩家延缓鼠标的消耗率；只是除了杀人，你还可以做什么呢？S&C

优点：角色多样，风格特殊。

缺点：翻译品质差。



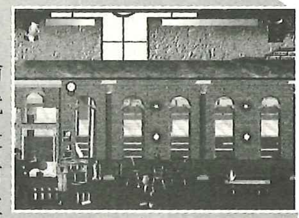
FBI全民公敌

FBI的超短任务

游戏类型：动作　内存：16MB　配备：Pentium-75以上　游戏制作：CRE A 21

笔者已经很久没玩这种游戏了，感觉上有点回到以前的时光，我们赶快看看主角这个FBI探员究竟要如何收拾大坏蛋？

警察抓小偷



这种在大楼中玩警察抓小偷的游戏，在很早以前的游戏机就有出现过了，看过了一开始一段分镜相当诡异的片头动画之后（事实上笔者看不懂内容），主角便正式向贼窟前进。玩家主要的挑战是利用升降梯与每层的敌人周旋，你可以只用拳打脚踢，或是开枪射击，端看你遇到敌人时的实际情况而定。基本上角色的动作是相当可爱的，虽然游戏在图形上都是由基本的图块来组成，但整个情境还是相当协调。不过主角拔枪的动作稍嫌累赘，拔枪、开枪、收枪，无形之间浪费了不少时间，要是一个不小心遇到大堆头的敌人，很容易就因公殉职了。

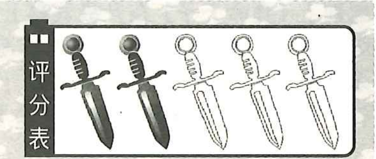


真正的小品

基本上《FBI全民公敌》是个标准的小品游戏，因此笔者对音乐音效方面也不敢有什么太苛求，事实上这款游戏在这方面的表现实是可有可无，笔者也不再赘述了。另外《FBI全民公敌》的超短五个关卡内容实在是让笔者有些不能释怀，恍惚之间笔者竟发现我已经将游戏通关了！因此这个游戏实在是只适合拿来打发时间啊。S&C

优点：可爱的人物。

缺点：五个关卡的超短内容。









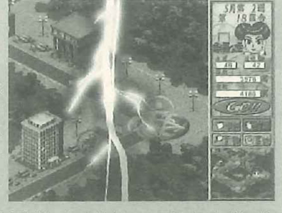
世纪大富翁

新西天取经

游戏类型：益智　内存：32MB　配备：Pentium-166以上　游戏制作：尔波国际

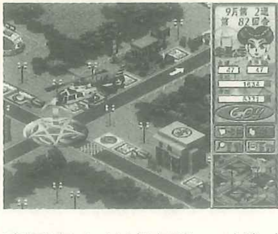
把西游记中的人物搬到大富翁游戏里来，真是一种异想天开的作法，但《世纪大富翁》就是以这样的思考路线来走。不过游戏的背景设定并不是在古代，唐三藏一行四人依旧在高楼大厦的水泥丛林中，展开一场金钱与地产的追逐游戏。古书人物与现代建筑的结合并不会显得很突兀，因为游戏中的人物造型设定，特别延请了台湾当地的知名画家跨刀助阵，乔装改扮了一番。强烈的个人美术风格，让游戏的进行生动不少。

小玩意一箩筐　大变化略疲乏



游戏的方式倒是与同类的游戏没有太大区别，都是标准的盖房子，然后走到自己的地盘让房屋升级，或是可利用道具攻击对手，要要些小手段而已；没有很明显的大创意，不过小游戏倒是一大堆，从有奖征答到打地鼠都有。又是笔者整个体验下来，倒发觉这些小游戏颇有喧宾夺主之嫌，因为游戏可经营的产业相当贫乏，没有股票、没有经营相连地盘获得倍数租费的特性，久而久之下来，便显得游戏可爱有余，但在变化性与刺激性便略显不足了。

连线大富翁

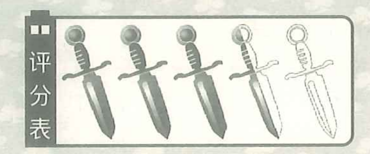


《世纪大富翁》最特别的地方，在于它是第一个支持连线模式的大富翁游戏，透过连线的方式，最多可以四个人同时线上游戏。虽然这个构想早在《大富翁4》推出之前便有人提过，不过一直到现在才真正有人付诸实现，对这个小小的里程碑，实在是不能不提。

《世纪大富翁》是个整体质感相当完整的作品，这从它细致的界面与生动的语音便可看出一般，如果你想找一个阖家同乐的大富翁游戏，那不妨跟着游戏中的唐三藏一起取经吧！

S&C

优点：生动的语音与贴心的界面设计。
缺点：游戏的刺激性不够。



洛克人之黄金帝国

洛克人的黄金帝国

游戏类型：益智　内存：32MB　配备：Pentium-133以上　游戏制作：草莓软件

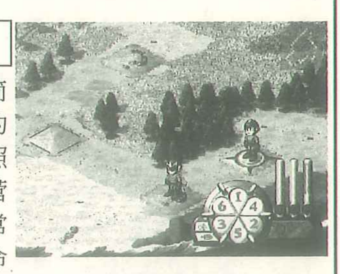
纯种的大富翁游戏已被大宇的《大富翁》系列发挥得淋漓尽致，在这之后想出头的莫不自立自强，非设法把单纯的大富翁游戏改头换面一番不可，这一次，则直接把洛克人跨行到这个领域了。

变种、经营、策略

《洛克人之黄金帝国》算是一种变相的大富翁游戏，因为它不仅保留了原游戏精神，并加入了更直接经营与规划的质素，颇有掺杂《模拟城市》类型的变因。

《洛克人之黄金帝国》首先吸引笔者之处为游戏的大小地图切换模式。大地图上的一格空地等于一块领土，当人物走到该格，即切换至该领土的小地图；玩家可以依照当地资源，衡量要建设哪些建物，大玩盖房子游戏。换句话说玩家可以更直接地规划自己的领域，而不单单只是走到该地单纯的盖房子升级而已。

好像有点简单



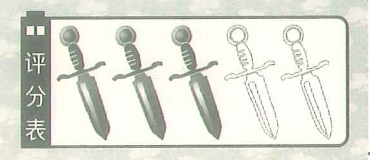
这个游戏...似乎有点简单，所谓简单并不是指游戏的玩法，而是在难度上有些太照顾玩家。姑且不论笔者的经营之道如何，单看游戏中敌方常被落雷或陨石砸到，导致生命值归零（游戏的过关设定是敌方生命或财产值归零），这样的好运让笔者有些讶异，因为敌人并不是我杀死的啊！

你是洛克迷吗？

你是洛克迷吗？笔者一直在深思这个问题对游戏的好感度是否有绝对的关系，因为《洛克人之黄金帝国》虽然是打着洛克人的名义出征，却不是那样凸显洛克人的英雄特质，也许对玩家来说，回归游戏本质才是这个游戏是否吸引人的关键吧！

S&C

优点：产物的经营方式富有规划性。
缺点：音效过弱，画面色泽偏黯淡。



游戏类型：动作　内存：32MB　配备：Pentium200　游戏制作：LucasArts



同盟铁翼



（X-WING ALLIANCE）



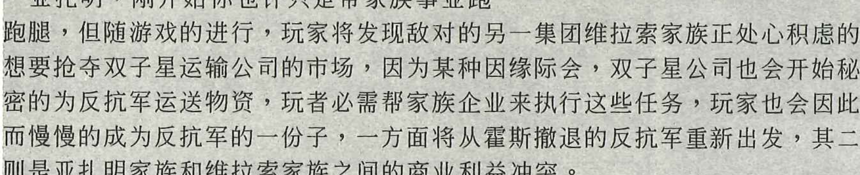
引爆星际大战热潮的经典作品



全球现正陷人《星际大战》的风暴里，不管是电影、游戏、玩具，都几乎到了卖翻天的地步，而现在要评析的《同盟铁翼》正是引爆《星际大战》热的一款太空射击经典之作，亦是Lucasarts今年的重点游戏之一，错过可惜！



帝国生死斗、星际争霸战



在前作《X战机Vs钛战机》(X-Wing Vs Tie Fighter)中圆了玩家用电影中的战机来相互较量的美意，却因此将单人剧情模式给放弃，幸好《同盟铁翼》(X-Wing Alliance)终于以丰富的剧情模式，重新掳获玩家的心，收复太空射击王座的头衔！

游戏中玩者扮演的是经营双子星运输服务公司的亚扎明家族中最年轻的成员：艾斯·亚扎明，刚开始你也许只是帮家族事业跑跑腿，但随游戏的进行，玩家将发现敌对的另一集团维拉索家族正处心积虑的想要抢夺双子星运输公司的市场，因为某种因缘际会，双子星公司也会开始秘密的为反抗军运送物资，玩者必需帮家族企业来执行这些任务，玩家也会因此而慢慢的成为反抗军的一份子，一方面将从霍斯撤退的反抗军重新出发，其二则是亚扎明家族和维拉索家族之间的商业利益冲突。

高水平的画面表现



从画面来看，果然保有LucasArts太空射击游戏的水平，甚至游戏画面华丽的程度，有时已经分不清是游戏还是电影了。游戏中大量利用了更多的光影特效来营造所谓的宇宙中激光发射与敌人被击中后爆炸的真实感，连不同的战舰引擎所喷出的气体都会有所区别。这次还加入了虚拟座舱的功能，也就是让玩家可以在游戏驾驶舱中360度的检视机中的状况，虽然只是纯粹欣赏，没啥特殊作用，但对星际迷来说，意义可就不同凡响了！游戏中最酷的特效首推战舰在超空间跳跃时，出现同电影中情节般蓝色的超空间景象，并将速度化成一条条白线，表示开始进行跳跃行动，与电影中的情节不谋而合，光是看到这里星际迷一定会觉得值回票价。会有这么精采的特殊效果，必须归功于这些二代3D加速卡的“特异功能”，使得许许多多的3D物件描绘得更加细致生动，如果玩家的加速卡还是处于第一代的产品时，许多的特效可能会跑不出来。

剧情任务相当丰富

当初《同盟铁翼》打的就是丰富的单人剧情模式，的确，在任务方面非常的丰富，虽然刚开始的任务大多是帮企业运运补给品或是走私些原料，甚至保护其家族运输机，但在故事中途越来越精采时就会出现所谓的分支路线，玩家可以选择加入反抗军，或是继续经营家族企业，当然这将会影响往后的发展与结局；这种表现方式在《银河飞将》(Wing Commander)时已经出现了，LucasArts现在也从善如流，在《同盟铁翼》中加入这种设计。

游戏中可以驾驶的战机除了X-Wing、Y-WIng、A-Wing、B-Wing等战机外，还有许多不曾出现过的民用战机，而且在连线模式中还可以驾驶钛战机...等，还蛮多样化的。

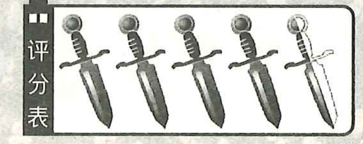
《同盟铁翼》操作上与《X战机》(X-WING)的架构差不多，只是利用更加的惊人的3D光影特效来表现所谓的进步，真正实质上的创意部分倒是没多大的进步。而在音效音乐上维持了一贯的传统，完整的重现了电影中宇宙舰队战磅礴的气势，这一点真是无法挑剔。总的来说不管在单人模式或是多人模式的整体感觉营造的极佳。

S&C

优点：电影级的视听水平，优异的剧情任务，内附任务编辑器。

缺点：创意较为缺乏。

评分表



游戏类型：策略　内存：32MB　配备：Pentium90　游戏制作：MicroProse





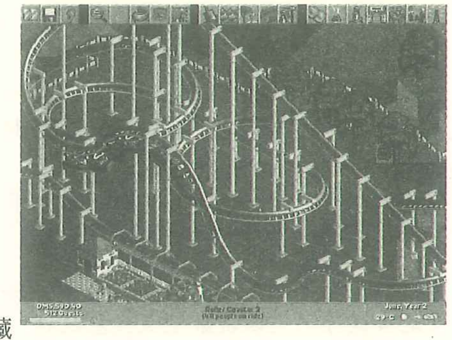
梦幻游乐园

(RollerCoaster Tycoon)

盖一座属于自己的乐园



乍看之下，《梦幻游乐园》与《主题乐园》(Theme Park)十分近似，但是《梦幻游乐园》具有高度的自由性，玩家均以个人喜好设计所有的大型游乐设施，而不是《主题乐园》只能被动地接受游戏提供的设备，对于喜好创意的玩家来说，没有比这更好的点子了！



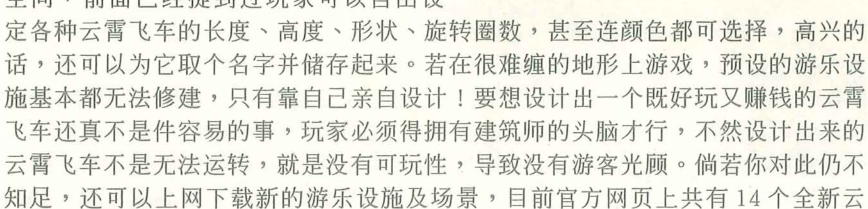
场景众多、拟真度极高

游戏为玩家提供了21个场景，及一个必须在完成所有关卡后才会出现的隐藏场景“Mega Park”。每个场景都隐藏不同的难题，有些游乐园建立在山坡地上、有些在湖泊中、也有依山傍水或在平原中的，考验玩家对不同地形的反应。

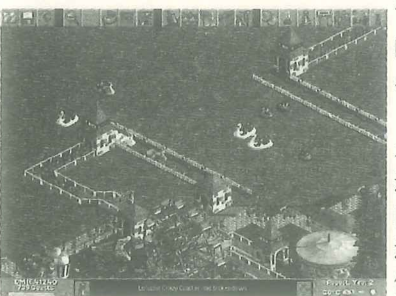
《梦幻游乐园》共提供了三种不同解析度，从640X480到1024X768，算是相当符合目前游戏潮流；玩家还可以旋转地图，分别从四个不同角度进行观赏，也可以对画面进行缩放，不过缩小的画面却不甚精致，只能偶尔作观看游乐园全图之用。游戏相当流畅，即便是在游戏所需的最低配置下以最高解析度来玩，也没有丝毫停顿现象。画面亦颇为精致，且所有的游乐设施都是动态的，无论是高速飞驰的云霄飞车，还是最一般的旋转木马，拟真度都相当高。

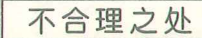
丰富的游乐设施

游戏的重头戏--各种游乐设施，真可谓是应有尽有，从地下、陆上、水上到半空中，从旋转木马、碰碰车、赛车，直到种类繁多的云霄飞车，从木制、铁制到钢制，只要是真正游乐场中有的，游戏中均有其踪迹，即便是没有的，你也可以发挥想像力将其变为现实。游戏不但提供了数目可观的预先设计好的各种设备，更给玩家无限的自由空间，前面已经提到过玩家可以自由设定各种云霄飞车的长度、高度、形状、旋转圈数，甚至连颜色都可选择，高兴的话，还可以为它取个名字并储存起来。若在很难缠的地形上游戏，预设的游乐设施基本都无法修建，只有靠自己亲自设计！要想设计出一个既好玩又赚钱的云霄飞车还真不是件容易的事，玩家必须得拥有建筑师的头脑才行，不然设计出来的云霄飞车不是无法运转，就是没有可玩性，导致没有游客光顾。倘若你对此仍不知足，还可以上网下载新的游乐设施及场景，目前官方网页上共有14个全新云霄飞车及一个场景可供下载。最后需要一提的是，游戏并不会同时提供所有的设施，你必须得花钱研制才行。



若财力允许的话，玩家还可以购买周围土地，向外扩张；实在经济窘迫时，还可以进行借贷。总之，一切现实中经营游乐场的问题在这里都会遇到，若是经营得力的话，还可以夺得各方面的奖项，如最安全奖、最佳游乐园奖等。





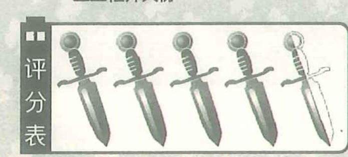
不合理之处

游戏没有重大BUG出现，只在清除地面上的树木时有些不顺手，多次直接在树木所在格内按下鼠标右键都无法作用，需将游标移到上方一格才行，刚好错了一格位置。

游戏中也有一些不合理的设定，如在人潮较多的地方设置长凳时，要不了多久就会被坐坏，与现实生活中的公共设施一用几年至十几年比起来未免太不结实了。另外，有些游客自始至终都未离开过游乐园，简直是以园为家了，也有些不合常理，不过游戏终归是游戏。

S&C

优点：画面精致，拟真度极高，可自由设计各种游乐设施。
缺点：游戏耗时，速度不可调整，可能需要些工程师天份。







游戏类型：即时战斗　内存：32MB　配备：Pentium166　游戏制作：Ripcord

E.I.特战队

(enemy infestation)

华丽的任务之旅

这款游戏事实上可以算是一个即时性的动作游戏，玩家扮演特战队的指挥官，带领一群学有专精的队员去完成任务，至于这些队员的专业身份分别有指挥官、生物学家、化学家等等多达十五种。在每关的一开始，玩家会有不同的任务与配属的队员，感觉上似乎和最近红透半边天的《盟军敢死队》相当类似。

一鼠通关

游戏的操作方式完全以一支鼠标控制，从物件的使用、操作、拾取或移动等动作，只要玩家把鼠标点在该物品上就会有反应（发光）。游戏也提供了像即时战略游戏般的操作方式，玩家可用指针点选单位的方式或是直接圈选一群人，外加键盘热键定义，在操作的设定上可说是中规中矩。

不过笔者在装备武器这个小细节上就感到有些不适，在游戏中若要使用防护衣或拿武器时，就得一个一个分开来处理，没有办法一个命令让所有的队员装备上武器。在一般慢步调的关卡下还好，如果是在时间紧迫的关卡上，那真是让人急死了。另外武器的补充也是一个问题，游戏中绝大部份的武器都是要需要补充能源的，而一个补充器一次只能补充一具武器，一旦遇到敌人很多的关卡，往往得花许多时间来补充武器能源，平白耗掉不少时间。



美丽世界的任务之旅

以图形来说，《EI 特战队》的画面可说是十分细致。游戏中所有物件事先都以 3D 模组建立，然后再 Render 出画面，以高解析高彩的方式体现。游戏画面是以 45 度角的俯视角度来看，玩家可借此来纵观特战队附近的环境，许多场景都必须直接进入建筑物之后才能看见里面的情形，与《盟军敢死队》相较之下，《EI 特战队》搜索探险的意味要明显许多。因为游戏的关卡设计相当有趣，每一大关内都有一些小关，玩家可以随意选择不同的小关来进行，这样的冒险模式，要比单纯的直线解谜有变化多了。

另外游戏在进行时，画面视窗也采用多功能视窗切割的方式，上方为游戏的主要进行画面，而下方则分别有队员的属性及状态栏，对任务的进行与队员的掌握相当方便。

称职的声音

游戏的音乐音效算是十分中规中矩，虽然主旋律并不多，但是都相当配合场景的气氛，尤其在语音的录制上更是生动，在任务的一开始，就会出现英文语音来讲述该关的任务及目的，进入关卡后除了背景音乐，每个人物都有各自的语音，而且发射武器及使用物品上都配上了不同的音效，在声音效果上可说是相当丰富。

就游戏整体而言，《EI特战队》的表现算是可圈可点的，以难度来说游戏是属于渐进式的设计，每关的版图越来越大而且难度越来越高，再加上游戏中的怪物是属于死缠烂打型的，玩家会发现越到最后将会越吃力，对喜欢挑战的玩家来说，如果你不太计较《EI特战队》十分草率的连线玩法，《EI特战队》是个颇值得挑战的一个游戏。

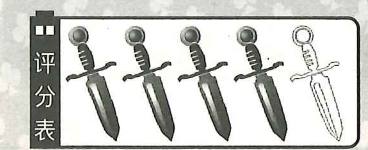
S&C



优点：优异的声光效果，富选择性的关卡设计。

缺点：操作的某些小细节有些扰民。

评分表





游戏类型：动作RPG　内存：32MB　配备：Pentium166　游戏制作：Infograms

银色传说

（Silver）



又一动作RPG经典

GAME坛 星势力 NO.1

来自法国Infograms的最新力作--《银色传说》(Silver)，替这家老字号的游戏公司再次打响名声，堪称近来动作RPG中的极品，喜爱动作或是RPG的玩家都该试试这款游戏。

娱乐性极高的电脑游戏

在试玩版中笔者就已经见识到此游戏惊人的声光效果，在画面绘制上与《最终幻想7》有异曲同工之妙，但可怕的是游戏只用了256色就能有HI-COLOR的画质，不禁对Infograms的制作功力佩服不已。

《银色传说》的与一般动作RPG最大的不同，在于几近格斗式的战斗方式，以鼠标控制的方式不同，就能创造出八种独具特色的招式，让人打起来兼具紧张与刺激的快感。尤其是在漂亮的背景下，人物流畅逼真的动作，营造出很棒的游戏气氛。游戏中的人物采用软件模拟的3D引擎，即使玩家没有配置3D加速卡也能有，整体效果也不会相差太多。画面虽然只用了256色，但是背景中的流水、反光，法术的各式各样的效果都依旧相当亮眼，比起某些滥用HI-COLOR的游戏来说，此游戏的声光表现却是有过之而无不及。

游戏中的音乐相当强势，玩家一但进入游戏之后，便能强烈感受到。交响乐般的乐曲，对游戏的质感提升有很大的帮助；游戏中录制的语音同样也有不凡的演出，每个角色的配音都十分称职且具有特色，唯一的缺点就是无法字幕与语音同步，算是小小缺憾。不过《银色传说》精良的画面与动听音乐结合后，至少已经立于不败之地！

日式RPG风格

虽然《银色传说》来自法国，但是在剧情铺陈上，却是十分日式的。游戏剧情采直线式进行，主要目的在于找回被白银王抓走的妻子，目标很单纯；人物的刻画上比较缺乏特色，所以游戏的剧情部分，反而不如动作型的战斗来的吸引人。

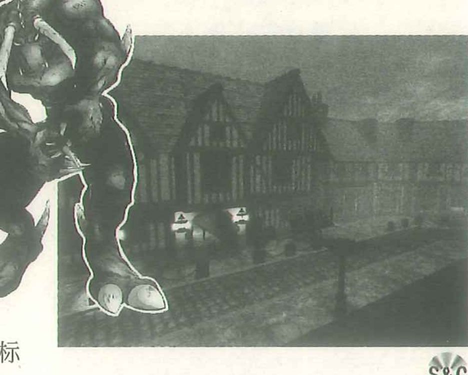
游戏中有许多贴心的设计，譬如游戏中玩家会得到一张地图，随时可以传送到曾去过的地方，对于冒险时是很方便的。被杀死后的敌人都不会复活，而敌人身上遗留下的东西，也会一样不少的保存下来。在来回穿梭场景时，读取的速度也很快速，玩家不会浪费太多时间在等待切换场景上。

操作独特，苦练后必有所为

游戏操作全凭一只鼠标就能行走天下，如果遇上战斗则必须搭配Ctrl键，这是与同类型不同的地方。游戏中的战斗并非像《暗黑破坏神》死命按鼠标左键就可以，游戏中提供四种基本招式让玩家在战斗中使用，但不管哪一招都必须移动鼠标后再按左键，随游戏进展每个人最多可以使出八招，如果玩家够厉害的话，可以连续施展这八招，相信便能所向无敌，只是想要练到这般境界，必须花费时间来练习，再来就是鼠标的寿命可能也会缩短不少。

游戏中可以有三个人参加战斗，玩家可以集中火力先干掉一人，或分散攻击。在战斗时玩家可控制其中一人，其他则由电脑接管，当玩家逐渐熟悉战斗模式后，可以利用电脑接管的人物去打魔王级的人物，然后控法施行的人物在后方猛放法术，如此一来便能轻松获胜了。

总的来说，《银色传奇》有相当杰出的声光，战斗上的创意更是令人激赏，那种身历其境的感觉相当新鲜，虽然剧情比较薄弱，但还是能名列经典的动作RPG的一款优良作品。

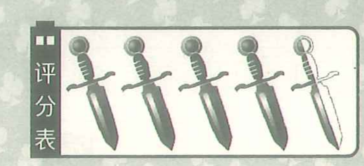


S&C

优点：精良的画面、杰出的音乐，独具一格的战斗模式。

缺点：剧情不够丰富，操作需要较长的适应期。

评分表



游戏类型：即时战略　内存：32MB　配备：Pentium166　游戏制作：Eidos



战争地带

（Warzone 2100）



极具潜力的战略新星



近来的即时战略游戏似乎遇到空前的瓶颈，大家都在期待《横扫千军之王朝战役》与《命令与征服2-泰伯伦之日》究竟能带来什么样的震撼，但是除此之外，难道就没有值得一玩的游戏了吗？《战争地带2100》或许可以给你一些新鲜的感觉。

3D化后的新花样

其实《战争地带2100》最特别的除了3D环境外，它强调的动作成分比起战略与资源的管理要来得重，这不可不说是一项创新与突破，不管结果怎样，至少都很值得鼓励的。

同其它同类型游戏，《战争地带2100》还是有一定的游戏模式，例如：收集资源、建设基地、建设防御设备...等，即时战略该有的元素都有包涵。游戏在某部分有些不同--它特意的避开资源管理的部分，尤其是在单人游戏时更能感觉得到，玩家现在只要在石油（游戏中唯一的资源）的涌出口上建立钻油平台后，再提供电力来源，资金就会源源不绝的产生。游戏简化了资源管理的部分，但是在科技发展树状结构和游戏单位的设计上下了较大的苦心。

逼真的3D环境

《战争地带2100》的3D引擎相当不错，使用硬件3D加速后的画面看起来非常的漂亮而真实，而细致的地表变化及天候的特效设定也颇让人欣赏，真正开打时取镜的角度掌握得很好，使得画面呈现如同真实世界一样，至于其它光影、爆炸的特效也很精采、很有看头。

单人任务共分三个战役，就像先前所说的此游戏注重动作成分大于建设成分，许多的任务都必须在有限的单位去完成任务，也就是让玩家尽量将单位存留下来，好让它升级后更容易执行任务；大部份主要任务都有时间的限制，在前面十几个任务大多是将敌人的基地毁灭之类的型态，还好往后的第二与第三场战役中会提供较多样化的地形，及新的任务目标，让你进行单人游戏时不致太无聊。在多人连线方面提供了更多的设定，例如：可以设定双方所能生产的部队数量、游戏起始时的基地状态，当然也可在多人模式中选择Skirmash也算是与电脑单挑作战，可以好好锻链自身的实力。

自行设计单位、不错的AI

《战争地带2100》还有一项“特殊功能”，玩家可以在车体加装各种的物件，你只需要打开设计的选单，选择各种不同的零件，然后在工厂中开始组装，因为在《战争地带2100》中刚盖好工厂时建造表单上不会出现任何可以生产的单位，除非等到你从设计的选项中设计出一辆单位后才开始可以生产此种单位。虽然有些不习惯，但是玩久了之后，你会发现还满具可玩性的。

游戏中我方单位的AI让人印象非常深刻，有相当多的选项可以调整，像是可以命令单位在生命值较低时直接撤退；也可以设定与敌人一决生死。此外，每个单位还有经验值的设定，只要大约杀了512个敌人时就会变成如同英雄般的单位，射击能力会变成相当精准，这时候要死就很难了。

游戏的缺憾！

这个游戏还是存在一些缺点，像是看似非常多样化的科技技术发展，大多是加强所谓的物件能力，例如：引擎出力从等级一进化到等级二...等，所以实质上可以开发的科技种类并没有达到400种之多。还有自行设计单位的结果，使得单位的外型大同小异，很难明显分辨出来。敌方的AI似乎没有我方来得顽强，经常不会互相支援，我方几乎可以轻易地一对三，真是有趣！

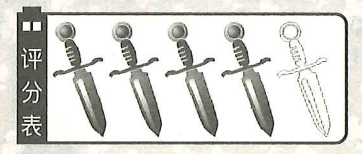
《战争地带2100》具备创新的科技发展结构，完全3D且特效炫丽的环境，优异的AI设定，简明的操作界面，虽有瑕疵但还是可以一试的！



S&C

优点：逼真的3D环境，令人印象深刻的AI，简易的操作。

缺点：科技的演进不够严谨，场景的变化性不大。



游戏类型：动作模拟　内存：16MB　配备：Pentium200　游戏制作：RED STORM



虹彩六号：鹰眼行动

(Rainbow Six Mission Pack:Eagle Watch)

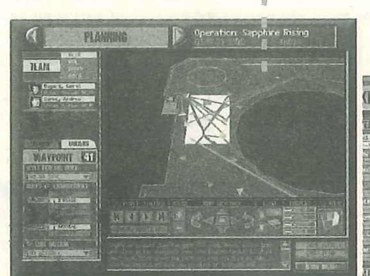


强调连线的资料片

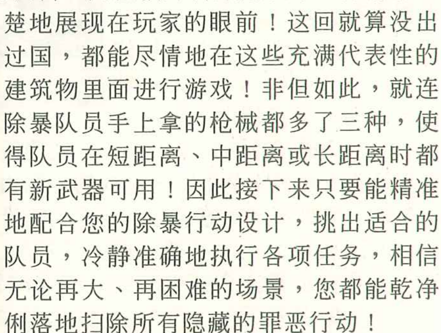
在98年间一套以特种部队为顾问的真实模拟游戏--《除暴特警队之虹彩六号》，使得所有军事痴迷者都可以在3D建构的第一人称场景中，安全地玩游戏！此举不但满足了所有喜欢尝鲜的玩家，也为军事战略游戏开启了一个新的典范！所谓好游戏不寂寞，现在全新的任务片《虹彩六号之鹰眼行动》(Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch)出炉了！这回又会有什么惊人的挑战呢？就让我们一同出发探密吧！

比较真实的世界场景！

在原作《除暴特警队》所有的单人关卡和训练模式中所用的游戏场景，都是设计者依娱乐性和难度的考量自行模拟设计，所以玩起来虽然相当刺激，但还是有点“不够真实、太假了”的感觉，因此在《鹰眼行动》任务片中，不但安装时会自动帮你更新原有的主程序，而且还多加了“双杀人屋猎杀”和“城市街道猎杀”两个新的训练场景！表面上看起来只是多加了一点新任务，但真正的目的应该是想让玩家能更顺利地投入新的单人或连线任务中！怎么说呢？这次的单人任务可不再像以往那么小家子气，专门弄一些迂回曲折的小场景来测试玩家的胆识，让你在某个小地方来来去去找人、救人或清除敌军，活像一支游击队：而是大笔一挥，把所有的单关任务全部换成真实世界中的场景，实在是太酷了！就连国内的紫禁城、美国的白宫、阿拉伯的宫殿建筑等，都清清楚楚地展现在玩家的眼前！这回就算没出过国，都能尽情地在这些充满代表性的建筑物里面进行游戏！非但如此，就连除暴队员手上拿的枪械都多了三种，使得队员在短距离、中距离或长距离时都有新武器可用！因此接下来只要能精准地配合您的除暴行动设计，挑出适合的队员，冷静准确地执行各项任务，相信无论再大、再困难的场景，您都能乾净俐落地扫除所有隐藏的罪恶行动！







大大增强的连线功能

一如往常，《鹰眼行动》仍然支持多人连线功能，除了原有的连线战斗模式之外，还多加了散布模式、暗杀模式与基地保卫战。所谓的散布模式，就是自动将您的队员分散在整个场景地图中，这种做法的主要目地就是避免游戏执行当中，因为太过于紧张而不小心杀死了自己的队员（在草木皆兵的情况下，这种迷糊仗是非常有可能发生的，所以这种模式应该适合比较容易紧张的玩家！）；暗杀模式就是在每一个小队中都安插一个“将军”，此人专门用来执行解救任务，有了他固然比较方便，但是假如你的“将军”被敌军杀死就会GAME OVER，所以要分心保护他，算起来也是挺麻烦的；基地保卫战的主要任务就是拆炸弹，不但要小心歼灭敌人，还要找出与自己小队颜色相同的炸弹，并拆除之！笔者觉得，在多人连线模式下所增加的功能似乎强过单人关卡，这应该也算是潮流的趋势所致吧！毕竟在这个网络世代，多人同玩已不是难事！

游戏过程稍短

其实就《虹彩六号之鹰眼行动》这样一个玩法特殊，且之前就在市场上已有口碑的游戏来说，资料片的制作自然背负了某种压力，笔者认为，虽然全新的任务场景制作得相当逼真华丽，可以看出花了不少心血，但是对于正玩到兴头上的玩家，要他们面对只有五关就爆机的事实，实在有点残酷！虽然整个游戏很明显地都“加强”到多人连线战役上，但是猛然缩水的单关战役量，实在令人不知所措，所以如何在两者之中寻求一个合理而较能为人所接受的平衡点，就是设计者们应该多做考量的重点任务了！

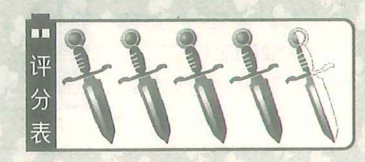


S&C

优点：全3D游戏场景，视角转换容易，更优异的连线作战功能。

缺点：单人游戏关卡太少。

评分表



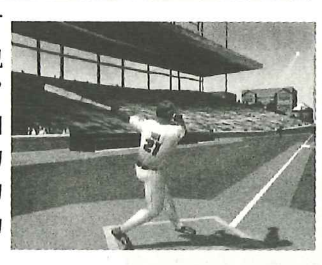


美国职棒大联盟2000

（*Tripple Play 2000*）

游乐器风格的佳作

游戏类型：运动　内存：32MB　配备：Pentium200　游戏制作：EA Sports



这个游戏很容易上手，有多种游戏模式可以玩，球队包括“国家联盟”与“美国联盟”两大族群的所有菁英队伍。如果想要好好地培养一支自己的球队，可以选择一年162场的季赛，顺便用创造球员的功能，制造出一支超强队伍。

比赛的操控相当简单，就算是使用键盘或鼠标，也是相当容易的一件事！基本上，游戏的初期相当容易打出安打或全垒打，但是随游戏的进行，其他队的投手渐渐变聪明了，自己的队员也比较容易被三振，这样的人工智能真的没话说，完全能把真实模式中的经验转化成新的防御力和攻击力，相当值得嘉奖。

玩家也可以任选一场不是自己所属的球队比赛来玩一玩，如果嫌162场太长，也可以选择后面的场次，电脑会自动模拟之前场次的比赛结果；每一场结束后也会有该场的MVP，以及一些数据来帮助玩家调整队伍的状态，甚至连大联盟的选秀，或是自由球员的买卖，玩家都可以一手包办。

游戏音效让笔者恍然就身处于现场一般，不仅现场的加油声和嘘声可以让玩家清楚了解这是哪一队的主场，劲爆的管风琴，加上两个人的连珠炮报导，再真实不过了！

图形与动画的表现也相当优秀，在投手板和打击区之间，有播报员、捕手和主审三种不同进球角度可供玩家选择，不管是打出安打或是被三振，都会有相对的动画来呈现，当打出全垒打时，不仅有巨炮发射声，还会用不同角度重播精采画面。游戏提供了网络对战功能，也让游戏的可玩性加强不少。《美国职棒大联盟2000》具备了许多极具娱乐性的元素，即使不熟棒球游戏的玩家也能快速获得乐趣。

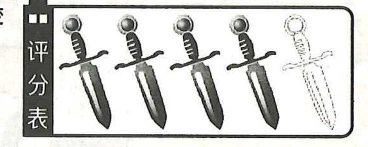


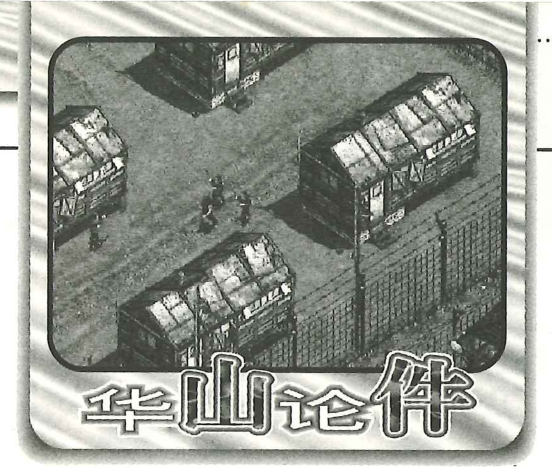
S&C

优点：绝佳场边解说，画面多变流畅，操控容易，整体都有很好的设计。

缺点：球员资料库还不够完美。

评分表





盟军敢死队：使命的召唤

（*Commands:Beyond Call Duty*）

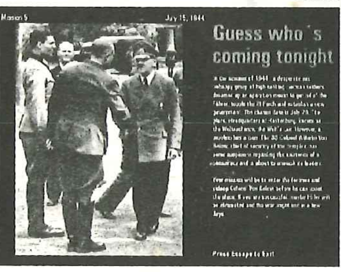
不是老鸟别玩！

游戏类型：战略　内存：32MB　配备：Pentium166　游戏制作：EIDOS

此游戏虽然归类于资料片，但是却不需要主程序才能玩，《使命的召唤》是一款可以独立执行的游戏。在资料片中的关卡数目不是很多，不过任务却是相当的丰富；其中包括了摧毁物件、绑架德国军官、破坏原型机、拯救同伴...等，实在相当多样化。为了因应这些新的任务，游戏的操作方式也有少许的变化，甚至连队员的能力也有增进。

之前《盟军敢死队》的难度已经教人见识过了，根据所有资料片不成文的规定，《使命的召唤》的难度肯定是变本加厉。果然，此资料片的难度恐怕只有老鸟才吃的消，对一般的新手来说，只怕是一道无形的门槛。所幸同主程序具有难度调整的选项，可以稍微舒缓游戏难度带来的挫折感。





游戏最令人称赞的地方，莫过于游戏内容的娱乐性大幅增强。例如新出现的场景与单位、众多的人物造型；至于新增加的女斗士与游击队员都有相当不错的表现。最重的是，在前作中由于任务的单一化，使得一些特别的技巧没有完全发挥到；可是资料片中多变的任务，所以玩家可以尽情发挥自己的创意与技巧，去思考过关的方法是好是坏，完全考验你的战略布局能力，而游戏的难度与深度从这里就可以看出。

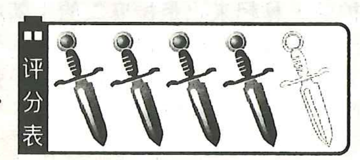
游戏比较可惜的是只有八个关卡，对于此系列的爱好者来说，的确是太少了；还好丰富任务减少这方面的遗憾。游戏的声光比起以往更为精采，而分割画面的设计也相当好用，总的来说，这是一个杰出的资料片。

S&C

优点：超细腻的场景，突出的音乐，多变的任务。

缺点：不够平易近人，上手较难。

评分表





第一章 腐败中的赤月帝国

首次出击

主角被任命为帝国禁卫军，在受到皇帝与温蒂的鼓励后，就会离开大殿。接下来下楼找主角的直属上司，他会命令主角明天一早来向他报到。

当德敖父子谒见皇帝回来之后，主角的随从格里密欧飞奔出来迎接他们。另外在二楼还有好友泰托在那里，他会询问主角城中的种种与宫廷魔法师的事情，并央求主角让他加入禁卫军[选择：当然没问题]。然后家里的人会齐聚一堂与即将远征的父亲共进晚餐。

第二天一早，主角便与格里密欧、巴安、克里澳、泰托一起去见库雷。库雷派主角到帝都东北方的魔术师之岛，向占星师勒柯娜取得“观星的结果”，并派了龙洞骑士团龙骑士富奇载主角到魔术师之岛。走出皇宫，到右侧的家畜小屋找富奇，一行人往魔术师之岛出发。

抵达魔术师之岛后，往屏幕的上方走，会遇上一名少年。他的名字叫鲁克，但当他与我方谈话后，会突然指使怪兽攻击喔！鲁克召唤来的土偶相当的坚硬，用一般攻击很难击败它！最好多加利用格里密欧和巴安合力攻击，比较容易过关！

打倒怪物后，鲁克会带路到勒柯娜家中，勒柯娜就在塔的顶楼。她会将观星的结果交给主角，并告诉主角，往后将有重大的命运在等待他！回去时，她会送一个火之封印球给克里澳，并叫弟子鲁克以魔法送主角们至岸边。找到富奇后，跟他一起骑龙回去帝都。

从魔术师之岛回来后的主角们，立刻又接了一项新的任务。据报，帝都东边的村子－－洛克郎村的税金迟迟未交，主角们的第二个任务就是调查税金未交的原因。

到军政官的邸宅去时，门卫的态度极为恶劣。据古雷狄说，税金之所以会迟交，是因为附近清风山有山贼出没扰民的缘故。原本只是奉命来此调查，但卡南却一口答应去抓山贼，只有勉强前去收拾清风山的山贼。

清风山的主人·蚁后

在前往山贼窝的途中，蚁后会在洞窟中袭击主角一行人。泰托大显神威，一下子就收拾了蚁后。来到贼窝，合力攻击收拾山贼，就可回洛克郎了。将山贼交给古雷狄后，他会给一笔奖金。

泰托的秘密

主角一行人回到帝都，此时卡南要泰托和他一起进宫殿，主角一行人先回家休息。四人吃完晚餐仍不见泰托，于是下楼查看却赫然发现泰托负伤倒在门口[选择：帮忙]。

巴安见状便出门取药。泰托醒来后，他会拜托主角替他守护这枚“魂之纹章”。就在此时，库雷率大批禁卫军涌到...。

逃亡的开始

主角一行人逃到旅馆，受到老板娘的热心帮助，之后要走出旅馆时，不巧被来旅馆休息的帝国兵识破主角的身份，此时幸得旅馆里的客人维多路解围。

■此地加入的同伴

维多路：在旅馆外与他分手后，追上他与他谈话就会加入。

第二章 新的考验

解放军的指挥总部

听从维多路的建议往南走到垒纳康布镇，并至旅馆过夜，结果帝国军忽然出现，正在千钧一发之际，奥蕾沙从时钟后面出现，及时带领主角们逃到旅馆的地下室。当主角走到地下室出口时，清风山的山贼前来求助于解放军，还是到洛克郎帮忙救人吧！来到官厅前发现无法从正面进入，此时维多路会离队演出他的拿手好戏“放火”，引开警卫的注意，趁监视松懈时潜入官邸吧！到达刑场后，即可成功地救出巴卡斯与希尼亚。

漫漫山路

回到垒纳康布的总部后，奥蕾沙会拜托主角将“火炎枪”的设计图送往萨拉迪村的秘密工厂[选择父亲是父亲，我是我]。一行人遂渡河前往西北方的萨拉迪，多带些伤药再去吧！

行经山路上的某家旅馆时，老板好心的请主角们喝茶，众人一喝全部被迷昏了，此时正好山贼头子杰斯拉出现，赶忙救醒主角们。主角们继续赶路终于来到山上的小村庄萨拉迪，而递交设计书的具体时间与地点只有奥蕾沙知道，先找到旅馆投宿吧！

奥蕾沙的最后谈话

当夜，睡不着的主角走至阳台一看，原来奥蕾沙也在此，两人于是攀谈起来。奥蕾沙会对主角说许多话[选择：我愿意听]。当最后她要告诉主角一件事时，草丛中突然飞出一条人影...此人自称阿影，是秘密工厂派来的使者。

回指挥总部的一行人发现总部被帝国军袭击了！奥蕾沙临终时交代主角两件事，一件是把她的耳环交给住在塞卡镇一个叫马什的男子，另一件就是请主角将她的尸体丢入水中。

到塞卡镇之前，必须先通过呱哇城寨，但镇守城寨的是德敖的旧识艾恩·基度，因此主角们决定用假名[选择三者皆可]，结果依然引起士兵的怀疑。此时格里密欧为了释疑，不

得已出口大骂主角，演一出戏打算砍掉主角的头，但还是瞒不过艾恩的双眼，幸好他网开一面，放主角们通行。通过城寨后，格里密欧会要求主角原谅他刚才无礼的举动[选择：我并没有生气] 就可以了。

■此地加入的同伴

江德拉：站在呱哇城寨口前，是个贩卖物品的小贩。当你取得根据地后，与他交谈就会加入。

伟大军师马什

出了首都的监视后，立刻往南到塞卡村，寻找马什。与村民交谈后得知他在此镇设了一家私塾，询问路边的男子后，他会告诉主角马什的家在何处。可是再向马什家的孩童询问后，才知道原来刚才那名男子就是马什。回头找马什，马什却把奥蕾沙贬得一文不值，然后就回到他的住所了。一行人追着马什，再次来到他家，他只冷漠地说“我和奥蕾沙已经没有任何关系了！”主角等人只好无奈的离开，出了门口却看见帝国军声势浩大地朝马什家而去。众人再折回马什家，此时只要助马什一臂之力，他就会加入喔！回马什家与他谈话，马什认为自己只适合当军师，因此拜托主角继任奥蕾沙的遗志[选择：我答应你]。之后马什会以军师身分给主角第一个建言：在托蓝古城建立解放军的根据地！

■此地加入的同伴

马什：奥蕾沙的兄长，原帝国军军师，在马什家与他谈话就会加入。

阿璞：马什的学生。攻下潘弩雅库达城后，会出现在马什家中。

欧尼尔：喜欢收集小道消息的欧巴桑。取得根据地后，与她谈话就会加入。

玛丽：旅馆老板娘，寄宿在旅馆中。取得根据地后，与她谈话就会加入。

安东尼：厨师，与玛丽是朋友。在根据地听到玛丽抱怨有了旅馆却没有好厨子后（前往大森林时），来塞卡镇的旅馆找他就会加入。

希纳：莱庞的儿子。攻下潘弩·雅库达城后会出现在旅馆中。带莱庞去见他就会加入。

卡可镇

要到托蓝湖古城必先到湖畔的卡可镇，寻找愿意开船的船家。据说只有泰何肯开船到托蓝湖古城，到酒馆去找他时，讨债的卡米会来势汹汹地向格里密欧等人要钱喔！她说在拿到钱以前要与解放军一起行动，说完便强行加入队伍中。愿意开往托蓝古城的泰何，诚如卡米所言，在酒馆地下室的赌场里。可是要让他加入，必须押注全部财产陪他赌博才行[选择：我接受]。只要赌赢他，泰何会立刻把船准备好。古城中四处都是强敌，最好装备完全再出发为上策。

■赌博的规则

简单地说，以3 颗骰子比大小，谁得的点数高，谁就获胜。点数的计算方式如下：如掷出3 颗骰子中有2 颗点数相同，以剩下的那一颗为所得的点数，或者是除了3个1之外，4、5、6 或3 颗同点的话，就可得到双倍或三倍的赌金。反之，若是123 或111，则赔出二～三倍的赌金。三次都没掷出点数或骰子跑出碗外算出局。

■此地加入的夥伴

卡米：讨债的家伙。为了向格里密欧讨钱，而莫名其妙地成为同伴。

谢路凯：在酒馆里喝酒的发明家，在取得根据地后与他谈话就会加入。

小惠：一心寻找朱伯的小妹妹，只要有朱伯在小队中，再与小惠交谈就会加入。

戈斯巴：赌场的老板。攻下邦努亚克城后，赢他5000 元以上便会加入。

新根据地～托蓝古城

终于来到托蓝古城，此时泰何觉得很有意思，便加入队伍中。走过迷宫后终于来到古城的顶楼，看到怪兽头目龙殭尸！这头龙还真不是好惹的，只能靠其他纹章的力量与不断的补血与它周旋了。只要打倒这家伙，根据地就到手了。打倒僵尸龙后，占星术师勒柯娜会送给主角一块承诺石，并派弟子鲁克助解放军一臂之力。

■此地加入的同伴

泰何：不要命的渔夫，赌赢他后会连人带船一起加入。

杨库：泰何的结伴兄弟，与泰何一同加入。

鲁克：勒柯娜的弟子，根据地到手时就会加入。

第三章 种族之纷争

首名猛将莱庞

睡了一觉后找马什谈话，听从他的建言，前往南方的叩安镇寻找伟大的武将莱庞。来到他的宅邸前却被佣人萧邦尼拦住，不让主角们进入。在村镇内打听到莱庞最近好像在躲避什么似的，不敢外出。先回到旅馆商讨对策，在旅馆与叫柯林的人说话，他会建议主角偷出莱庞家的传家之宝－－“铭刀麒麟儿” （铭刀指的是铸有工匠姓名的刀），那么莱庞就一定会前来与主角会面。

跟在柯林的后面来到莱庞家的围墙旁边与柯林会合，攀爬屋边的树木，由屋顶进入莱庞家。

■此地加入的同伴

罗列莱：女战士。当主角的等级超过25 时，与她交谈就会加入。

一进入屋中，在中途会遇到制造这些人偶的朱伯，虽然可以让他加入，但是前方还有更厉害的机关等着。在屋子内部等待主角等人的是一个大机关，此装置将整座宅邸当成一个大轮盘，转动轮盘后必须正好停在对面的位置才能通过，停在其他格不是出现怪物、获得道具就是加减经验值等。如此一来玩家就只能靠你的运气，在走到对面之前，只好不断的挑战了！





成功地偷出铭刀麒麟儿，回到旅馆后，莱庞为了取回宝刀前来寻找主角。待主角等人向他说明原委[选择：坦白说，马什..]，希望他加入解放军，但莱庞却婉拒了。没办法，只好将刀还给他，就在莱庞要回去的时候，萧邦尼匆忙赶来，告诉莱庞他的妻子被抓的消息。

■此地加入的同伴

朱伯：机关师。在莱庞家中，与他交谈就会加入。

洛克：莱庞家的仓库管理员，接受他的请求后，会在根据地设立仓库。

柯林：梦想一获千金的盗贼。不晓得为什么加入了。

莱庞怒不可抑，单枪匹马地闯入军政官厅里，助他一臂之力吧！抓走莱庞之妻的，竟是主角以前的顶头上司－－库雷。虽然成功地追上了他，但是库雷此时找来一位意外的人物...竟然是老朋友巴安！巴安决定依照自己的心意，与主角们同生共死。打倒库雷后，巴安就会加入[选择：巴安！一起工作吧！]。



庆祝会

回到根据地的一行人，发现柏卡斯与希尼亚也来到根据地，加入解放军，为了庆祝多位生力军的加入，在城中开个欢乐宴会[选择：好，大家欢乐一下]。当主角走出房间时，突然出现一名刺客，只要打倒他或是撑过三回合就行了。

■此地加入的同伴

莱庞：戈安镇的富豪。解决军政官的事件后，就会加入。

艾菱：莱庞之妻，与莱庞一起加入解放军。

萧邦尼：莱庞的仆人，只要莱庞加入就会跟着加入。

柏卡斯：清风山的山贼头目。由戈安镇返回根据地后，他会要求加入。

希尼亚：柏卡斯的夥伴，与柏卡斯一同加入。

吉尔希斯：前来求救于解放军的年轻妖精。

大森林地带

休息一晚后队伍才走到停船处，就看到受伤的妖精躺在门口，决定帮助前来求助于解放军的负伤妖精－－吉尔希斯后。主角一行人来到了叩安镇东南方，妖精们居住的大森林入口处的村子。进入村子后，不小心与村民谈话时，妖精吉尔希斯就曝光了。村中目前对妖精是一头热，赶快前往迷幻森林吧！

■此地加入的同伴

阿三：在民宅中，与他谈话就会加入，加入后会在根据地开一间澡堂，到时就可泡澡。

马司：锻冶屋的见习生，与他谈话就会加入。

迷幻森林

通往妖精居住的森林，主角一行人由吉尔希斯带领，进入森林内。在进入森林途中，突然有名女孩出现在主角面前，她的名字叫碧基，请她加入就可使用传送魔法了！

■此地加入的同伴

碧基：擅长传送魔法的少女。让她加入后可借其魔法传送至曾经到过的城镇喔！

半兽人之村

越过迷幻森林，来到半兽人之村一看，应该在此生活的半兽人们却不见踪影。正想走出村子时，突然出现一名半兽人。他的情绪相当激动地说了一大串奇怪的话后掉头就走了，留下一头雾水的众人。

■此地加入的同伴（解放潘磐·亚库达后）

阿贡：崇拜库罗靡靡的半兽人，只要库罗靡靡在小队中时，与他谈话就会加入。

鲁比：吉尔希斯在小队中，且等级超过35以上时，与他谈话就会加入。

胡司鲁：流浪的战士。替他付10000元的饭钱就会加入。

吉尔希斯的故乡－妖精之村

抵达妖精之村时，已经有人先一步来到此村了。她虽是帝国的军官，却背叛帝国，前来通知妖精帝国五将军之一的宽达将侵略大森林的消息。可是妖精族的长老根本不相信她的话，反而将她监禁在牢里。目睹这情况，虽然心中不安，还是去见了长老，结果他依旧不肯相信。连带同为妖精族的吉尔希斯也被以带人类来此为理由当成犯人处理。

在牢中与芭利尔、司沓利昂交谈后，得知宽达正在打造焦魔镜。从铁栏杆向外望时，吉尔希斯的小女友希尔碧娜来到牢房中，她将牢房打开，让众人出来。出了牢房后，吉尔希斯建议去找矮人族帮助，立刻朝东北方的矮人矿山出发吧！出发前最好提升武器的等级以及装备，因为将来遭遇的怪兽都挺厉害的，不容易对付呢！

矮人山路

这条通往矮人矿山的山路，要是发现有可疑的树木，最好实地确认一下树木的后面是不是藏了什么宝箱。

宝箱：运之纹章片、装饰羽毛、护身长袍、伤药、武术衣、必杀之封印球替身地藏菩萨。

矮人矿山

来到小矮人之村后，立刻与矮人的长老会面（最上面那间）。长老说只要能够将矮人金库里的流水棍取回给他看，他就相信主角说的话[选择：好，我试试]。

■此地加入的同伴

秘司：在锻冶屋内，是梅斯3个弟子之一，只要马司加入解放军，和他交谈就会加入。



万象攻略台 幻想水浒传

小矮人金库

●机关 1
3 个开关并排，只要先扳动右边开关再扳动左边，阻塞通路的铁球就会往下缩。要走到对面，必须巧妙地组合这 3 个开关，让铁球下沉才行喔！
●机关 2
此机关则是有无数个移动地板，巧妙地利用这些地板到对岸去吧！虽然每一块地板都搭一定可以到达对岸，但往往离对岸越近的移动地板反而会绕较远的路。想早点过关的人，不妨从这一点思考吧！
●机关 3
此机关则是依照踩地上两个按钮的顺序，把壁上的灯全部点亮就可打开门。只要踩错一个灯就会全灭，必须再重头踩一次。踩的顺序为左、右、右、左、左、左、右、右。

大巨人

经过了重重的机关与迷宫，最后由大怪兽把守，以芭利尔的“隼之纹章”打倒它吧！取得流水棍，回到矮人矿山，长老答应主角制造可以对抗焦魔镜的风火炮。

被烧毁的妖精村

一行人于是返回妖精之村，谁知走到山腰时，赫然发现森林已是一片火海...匆匆赶回村子，却见一片化为焦土的村子，众人决定先回到根据地。
■此地加入的同伴
田仆童：走出被烧毁的妖精之村后，再回村里去，会遇到制图家田仆童，和他交谈后，他会加入解放军，并送给主角一张水浒图。由水浒图可得知目前所在位置相当方便。

半兽人之村

途中经过半兽人之村时，正巧遇上库罗靡靡被帝国军追杀，为了不拖累众人，芭利尔决定随帝国军回去。就在千钧一发之际，马什率众赶至，没想到竟然见到希尔碧娜与司沓利昂。马什说韩胡与桑彻率领旧的解放军的残存者来到根据地，目前正与宽达的军队交战中，请主角与他们会合[选择：好，全军出发]。
■此地加入的同伴
韩胡：解放军初期成员。在半兽人之村的事件中，加入解放军。
桑彻：解放军初期成员。与韩胡一同加入解放军。

解放军的初阵



解放军初阵的对手是潘弩·亚库达城的城主，宽达！建议玩家先使用盗贼，若知道敌方战术的话，就太幸运了！

潘弩·亚库达城

战胜后，宽达企图使用焦魔镜攻击解放军！接下来就是直捣潘弩·亚库达城。

挡在通往最顶楼的是一只巨大的龙。在城堡一楼右侧有个回复站，可恢复HP与魔法，可多加利用。

与宽达单挑

打倒龙后，主角将与宽达来场一对一的单挑。单挑有三种攻击模式，攻击、防御及舍身攻击。攻击：若遇上舍身攻击，自己的损伤会更大。防御：若遇上舍身攻击便可给敌人极大的损伤。舍身攻击：可给对方极大的伤害，但若遇上防御反而自己会受更大的伤害。在交战前敌人会说一句台词，而这句台词将决定他下个攻击的策略，玩家必须注意其台词来猜测他下个战术。千万记住不要遭到对方的舍身攻击，或是被看透我方要做舍身攻击而承受极大的损伤。

打赢他后，[选择：有点怪怪的]，然后再请他加入解放军。打败宽达后，库罗靡靡、芭利尔会加入。接下来马什建议返回根据地，此时若想到半兽人之村找寻同伴，就选择：不，我还有事没办；若想直接回去，就选择：好，出发！
■此地加入的同伴
芭利尔：原帝国军军官。解决了潘弩·亚库达城的事件后就会加入。
库罗靡靡：年轻的半兽人。攻下潘弩·亚库达城后会加入。
希尔碧娜：吉尔希斯的小情人，攻下潘弩·亚库达城后正式加入解放军。
司沓利昂：拥有一双飞毛腿的妖精，和希尔碧娜一起加入解放军。
宽达：帝国五将军之一。单挑事件后，依会话的选择决定加入与否。

第四章 亲情与理想的冲突

青雷弗利克

回根据地后，经过了3个月，此时弗利克率众前来根据地找奥蕾沙。先到卡可镇的民房去找弗利克，他会要求主角与他并肩作战[选择：当然]。

进攻加兰城寨

回根据地后，找弗利克说话，众人决定攻打通往西方的入口--加兰关，[选择：好，准备出发]！轻松拿下加兰城寨后，军师马什认为在不了解敌方兵力的情况下，先组成侦查队调查为宜，不过弗利克不听军师劝告，一意孤行，结果一败涂地！
■此地加入的同伴
阿凯：主角的棒术师父，与他谈话就会加入。
昆西：猎人。解放军人数超过80后，与他交谈就会加入。

潜入史卡雷城周边

进攻失败后，众人决定听马什建议，先组织侦查队，此时维多路感到一股不祥预感，因此要格里密欧留下来，但是格里密欧却坚持要与主角一起，无奈下只好带他一起上路【选





择：一起来吧！】希望维多路只是多虑．．．

名医柳康登场

在泰燕镇打听到南方的栗空村有个名为柳宽的药师可以制造毒花粉的解药。在栗空村有个码头，可以坐船溯河而下，乘船一路往南行，怎奈其前方有个大漩涡阻挡了去路，无奈只好回栗空村去。听说在泰燕镇上有个名造船匠，如果可以请他造更大更坚固的船也许就能通过漩涡了！

■此地加入的同伴

罗德：寻找猫咪的女孩。把卡可镇的猫抓来给她，她就会加入。

爪巴：鉴定家。把怪兽佟树师傅掉落的无名壶交给他鉴定，就会加入。

克莱夫：寻找仇家的流浪枪手。同伴人数达到90人以上时，有1/8的机会出现在村中的旅馆内。

抓猫秘诀：

在卡可镇那只到处乱闯的大花猫就是罗德的猫吧！要如何抓到这只身手敏捷的的猫可是要有技巧的！首先把猫赶到城镇的左上角，在与猫接触的瞬间按下鼠标左键就大功告成了！

泰燕镇

在一间民房内找到造船师阿艮，他二话不说地立刻答应，但是还得请住在隔壁的技师卡芒多帮忙才行。和阿艮一起到卡芒多的家，但经过阿艮一番巧妙挑拨怂恿下，卡芒多终于愿意伸出援手。带机器到栗空镇去吧！

■此地加入的同伴

阿艮：船匠。需要能够越过急流的船时，去找他便会加入。

卡芒多：总是和阿艮吵嘴的炼金术师。和阿艮一同去他家时就会加入。

白莉恩：会使用归返魔法的老婆婆，让她加入后，在她站的旁边的宝箱内可拿到一面瞬移之镜，可瞬间回到根据地。

艾凯：寻找强者的格斗家。要让他加入，主角的等级必须超过40以上。

利用新型船通过大漩涡

成功地通过了大漩涡，但在屋内柳康却不愿帮忙。

秘希登场

正当在拜托柳康予以协助时，秘希竟然乘龙自空中出现了！秘希强行带走不愿随行的柳康，先回根据地找马什商量对策吧！

安铁镇

马什建议他们去请住在安铁镇的两位人物，金巴利与特斯拉，并交给主角一封信。先去安铁镇找制造伪印章的金巴利吧！找到她后将马什的介绍信递给她。找到金巴利后，然后就该去拜访特斯拉，维多路说得特斯拉在心不甘情不愿的情况下勉强合作。一将金巴利和特斯拉带回根据地，马什就会叫他们伪造秘希的的命令书。立刻组成小队出发吧！

■此地加入的同伴

金巴利：擅长刻伪印的女子，与马什是旧识。把马什的信件交给她就会加入。

特斯拉：代书，随金巴利一同加入解放军。

基恩：纹章师。与她谈话就会加入成为同伴。

卓布曼：防具屋的老板，与他说话就会加入。

依丝米妲：谜之女性，把怪兽“魔术师”掉落的猫眼石交给她就会加入。

米娜：酒馆里的舞娘，若主角答应与她一起跳舞就会加入。主角必须穿尖头鞋之类的轻布鞋，米娜才会与你跳舞喔！

库隆：担任安铁镇的守卫工作的少年。攻下斯卡蕾啼城后，与他说话就会加入。

格里密欧之死

柳康被关在最深处的地牢内，命令书并无法骗过所有帝国军，所以大开杀戒打倒所有士兵救出柳康吧！救出柳康后，在逃往外面的途中，秘希又出现了。他会将主人公一行人困在地牢中，并散布食人孢子！所有的人都立刻转往后面的房间，唯独格里密欧却一个人独自留下。如果不立刻将房门锁上，孢子会立刻随空气扩散开来，但房间的开关必须由内部上锁才行。为了让主角顺利逃生，格里密欧选择留下将门反锁，不论众人如何劝告始终不肯打开门．．

■此地加入的同伴

柳康：名医。将他由索宁尔监狱救出后，便会自动帮忙解放军。

决战斯卡蕾啼城

从索宁尔监狱救出柳康后，终于要进攻斯卡蕾啼城[选择：好，准备作战]！多亏了柳康的帮忙制造了解毒药，玫瑰之毒已丧失功效。不过敌我双方的兵力仍有一段距离，先侦查出敌人的战术是打赢胜战最有利的凭靠。打赢后便可组队进入城内。

城内装饰着秘希的自画像等壁画，有些地方要是你用心地注视其中一幅图，它就会询问你的感想喔！如果你试探性地夸奖它一番，就会出现通往地下的楼梯[选择：看起来秘希也还．．]。在地下楼中藏有宝箱呢！

一抵屋顶庭园，正当打算放火烧此花时，秘希就会忍不住跑出来！但是秘希和宽达同样都是遭受黑鲁恩纹章的的控制，身不由己！[选择：这个男人没有罪]，虽然遭到众人反对，主角还是以德报怨，原谅他并答应让他加入解放军 [选择：好的]。

■此地加入的夥伴

秘希：帝国五将军之一。攻下斯卡蕾啼城后，依对话的选择决定是否加入。



卡西奥斯：吟游诗人。让秘希加入小队中并与他谈话就会加入。
伊诺富：追求自由的画家。攻下斯卡蕾啼城后，与他交谈就会加入。

父子首次冲突

回根据地后，记得先储存档案，然后趁这个空档尽可能的多募集之前提过可加入的夥伴，因为即将面临一场重大的战役。另外如果之前巴安没有练到，一定要带巴安出外去磨练，增加等级，好应付后面的单挑决战！一切准备就绪后，就去找马什，此时正好一名六角村的女忍者青霞来到，没多久，德敖率领大批铁甲骑马兵杀到，军师马什建议先试探一下敌方的战力[选择：好的]。铁甲骑马兵号称帝国军最强的军队，这场战怎么都打不赢的，不过只要能撑过三回合，还留下少许的兵力就能顺利撤退。

注意：夥伴如果不够多的话，解放军的数量就会很少，那么这场战很可能会全军覆没的！如果失败的话，就再回头找夥伴吧！解放军起码要9000以上才比较不会全军覆没。

战败后，巴安会留下阻止德敖的追击，形成一对一的主仆决战[选择：就交给你了]。在此德敖具有压倒性的优势，只要先前有加强提升他的等级，并且注意使用攻击、防御、舍身攻击的时机，还是有机会打败德敖的。若是战败，虽然德敖会手下留情，但却会被巴安拒绝，从此巴安在约定的石板上的资料将永远消失。

●攻击时的台词
我的剑术还没退步呢！
被你识破了吗？
不错嘛，巴安！
你的攻击根本不怎么样，换我来攻击吧！
这样下去没完没了，我要上了。
你只会防守吗？巴安。我不会手下留情的！
我手上的麻痹感．．．可是不假呢！

●防御时的台词
巴安，被你识破了。我也要小心一点．．．
来，放马过来，巴安。
下次我一定识破你的招术！
攻过来吧，巴安。用你的必杀技。
看来不能小看你了。
我似乎太过热情了，那就谨慎点．．．

●舍命攻击时的台词
一击决胜负
刚才见识过你的招数，这次换我让你看看我的厉害。
你能识破我的剑招吗？巴安。
你不过来的话，我就上了！
我很高兴，巴安。你能和我对打到这种地步，再给你一击。
我的必杀之剑．．．
下一招会更强烈哦！
岂有此理！再一击！

与占星师勒柯娜再会

逃回根据地后，在自己的卧室休息时，勒柯娜出现并问主角是否为了格里密欧的死、与亲生父亲战斗的事而迷惘[选择两者皆可]。

基洛甫

惨败在德敖压倒性的战力之下后，听从弗利克的提议，向基洛甫出发。到码头一看，阿艮与卡芒多正在造船，此时必须让泰何加入小队中才能使用它[选择：好，坐坐看]。到了基洛甫镇，会看见一个洗衣的女子谢拉。若把肥皂送给她，她就会成为同伴。不过，为了取得肥皂，就必须先频频地交换砂糖、盐、酱油等物品。

■此地加入的同伴

谢拉：喜欢洗衣服的女子。把肥皂交给她就会加入。
乔尔竹：经营掀牌游戏的人，打破他所保持的记录就会加入。
莱斯达：炖品的名厨。尝遍镇内所有的炖品后，他就会在昆托的家中出现。
米路迪：将音之封印球交给他就会加入。加入后可改变BGM的音效。
昆托：与泰何熟识的船商。在火炎枪的事件中加入。
莫斯：解放军秘密工厂的厂长。在火炎枪的事件中加入。
洛尼·贝尔：秘密工厂的女格斗家，在火炎枪的事件中加入。

让谢拉加入的方法

先到道具屋买砂糖→用砂糖和旅馆左边的人交换尺→用尺和城镇右侧的男子交换酱油→拿酱油和右上角的男子交换肥皂，再把肥皂交给谢拉就OK啦！

发生大屠杀的村庄

卡历卡这个成了废墟的村庄，就是在往日的战争中发生过著名的“卡历卡村大屠杀”事件的现场。

■此地加入的同伴

老黑：在形同废墟的卡雷卡种植物的农夫，不要踩到他所种的幼苗，与他谈话就会加入。
莱安：马什的叔父。解放军人数超过90时，先去拜访他，然后再回根据地找马什，接下来再把马什的信交给他就行了！

秘密工厂

一抵达秘密工厂，即看到入口附近发生了纠纷。主角一行人排解了这个误会，随后进入工厂[选择两者皆可]。没有船的话，是无法运送火炎枪的，此时，泰何说他认识基洛甫的一名船商昆托，应该可以帮忙载运火炎枪。再回到基洛甫，码头正前方的大房子就是昆托的家。

■此地加入的同伴

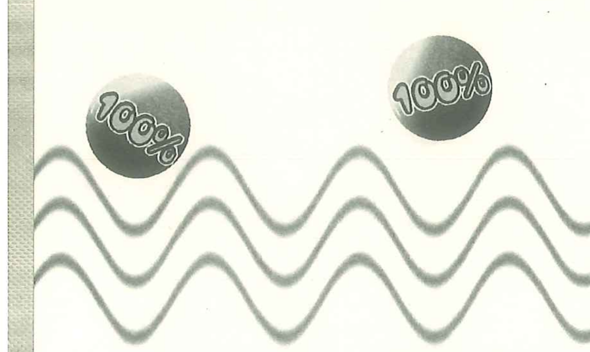
杰斯拉和卢东：被帝国军从山里给赶了出去，并听说解放军起义了，因此前来投靠解放军。与之交谈就会加入。
阿影：只要与他订契约，一切包办的忍者。付20000与他订下契约就会加入。

湖贼安吉

此事件并非强制事件，因此若不转个圈、绕点路是无法玩到的。在返









回根据地之前，就顺路到托蓝湖西北方的湖贼城寨去看一看吧！只要泰何与杨库在队伍中，事件就会发生喔！如接受安吉的挑战并战胜的话[选择：接受挑战]，湖贼头子安吉和他的两名手下卡纳克、李奥纳多等3人就会加入。

永别了父亲！

回根据地后，前往大厅与军师马什谈话，此时马什建议攻打德敖的军队[选择：向全军下达出征命令]。有了火炎枪，解放军就胜券在握了，此次战役只要直接使用突击便可轻易过关。

攻破德敖的军队后，他会要求与主角单打独斗。德敖的攻击力很高，也常采取舍身攻击，因此要适时的使用防御。

■此地加入的同伴

阿仁：德敖的部下。在德敖与主角对决后遵照德敖之意加入解放军。

辜郎希尔：与阿仁同是德敖的部下，与阿仁一起加入解放军。

第五章 过去之旅

洛利马城寨

根据青霞的情报，知道洛利马地方的防守变弱的主角等人，为了解放罗利马而朝南方出发了。

■此地加入的同伴

希尔克：离开城寨后，再回去一趟，会发现刽子手希尔克站在那里，若邀他加入，他告诉你他除了会砍头外，什么都不会做。尽管如此，还是选择即使这样也无所谓，让他加入吧！

战士之村

穿越了洛利马城寨，来到这个村子，就会碰上希克斯和藤戈娥两人正在吵嘴。当夜，众人便在村长家休憩。

次日早晨，一走到外面，内卡罗竟然出现在村子里！他是要来抓藤戈娥当他的第70位新娘。情绪激动的维多路也一头杀进，主角们也加入了战斗（此战必败）。

村长告诉主角，村子西边有一座九龙寺，那里也许会有打倒吸血鬼的线索，众人于是朝九龙寺出发！

由于翻译的关系，游戏的讯息中九龙寺＝库隆

■此地加入的同伴

马尔哥：利用猜硬币游戏赚钱的少年。这此只要赢他5000元以上，他就会加入喔！

牟司：梅司的大弟子，只要让马斯、密斯、莫斯加入小队中与他交谈，他就会加入。

巫斗英：将窗户封印球交给他就会加入。

九龙寺

此寺中具有打倒内卡罗的关键之物。

一行人前来造访九龙寺，在寺中有名叫胡康的僧侣正在等待主角的来临。

胡康的话一说完，主角就会被带到内有打倒内卡罗的关键之物的过去洞窟前。附带一提，寺院左上角的床可供休息，可以此为据点练练等级或赚取金钱。

■此地加入的同伴

胡康：九龙寺的住持。带领主角等前往过去洞窟，并加入解放军。

莫刚：在九龙寺修行的盲眼格斗家，与他交谈就会加入。

育果：图书馆管理员，将战国画卷交给他就会加入。

深邃的洞窟

过去的洞窟长得不得了！若是任由自由战斗模式来进行战斗，体力就会立刻被消耗掉。由于敌人也已变得很厉害，所以要小心战斗了。

在洞窟深处的是一把剑。这就是传说中的有真之纹章之一的“夜之纹章”附身的星辰剑，具有自己的意志。

■此地加入的同伴

克洛利：魔法高手。躲在隐藏通道中，同伴数达到90人以上时，与他交谈便会加入。

阿禅：园丁。把红花种子、蓝花种子、黄花种子交给他，再与他交谈便会加入。

隐藏文章之村

主角被星辰剑的威力震飞到这个陌生的村子，众人赶紧调查附近的情形，结果发现一条可疑的人影，追上一看，原来是个小孩，且与泰托长得一模一样！要是跟在他后面追赶，村长就会出现。村长不客气的下逐客令，似乎害怕某个女人！而这个女人竟是温蒂，泰托继承了村长交托的纹章，并拜托主角就会带泰托逃走。

主角帮助了从村长中继承过纹章的泰托逃过温蒂的追捕后，会由了望台的光亮处再度返回现代，但是却无法带走泰托[选择：两者皆可]。回到洞窟后，维多路可取得星辰剑。

希克斯燃起斗志

主角一行人拿到星辰剑之后一回到村里，正好遇上村民正要进攻内卡罗城的时候。当主角一行人也来到城堡准备和大夥进攻时，内卡罗出现了。但是内卡罗表明了除了主角一行人外，不让其他任何人进入城堡的最顶楼。此时希克斯为救心爱的人，希望加入队伍与大家并肩作战救回藤戈娥，[选择：好，跟我们来吧]。

挂图的房间

在内卡罗的城堡中走到中途会来到一个挂了四幅图画的房间，这四幅图画就是打通秘密通道的关键。想想从战士之村及在城堡一楼左侧地下室中以高价得来的消息，这些都是打开秘密通道的重要线索！若能以正确的顺序观赏便可以顺利的打开秘密通道！

●看画的顺序为七叶树之森林、过午的女人、耕田的少女、夜之王。

顺利打开密门后，会来到一处放



了四具棺材的房间，只要调查右上角的棺材，然后选择躺下来的讯息，就可躺进棺材里休息恢复生命喔。

与内卡罗的对决

主角一行人终于来到内卡罗的藏身处，这次只要用星辰剑予以一击，接下来便可进行普通的攻击了！打败内卡罗，走出城堡以后，维多路说要回到家乡，因此必须暂时离开队伍。

■此地加入的同伴

藤戈娥：战士之村村长的女儿，将他救出尼克劳德的魔爪后便会加入解放军。

希克斯：战士之村的少年，进攻内卡罗城堡时，会要求加入小队。随后与藤戈娥一同加入解放军。

斐舒梅：打败内卡罗后，他会出现在城堡里。等解放军人数超过９０人以后，与他交谈就会加入。

第六章 帝国的末日

龙洞骑士团领地

听从军师马什的建议，去取得反对势力中　颇具实力的龙洞骑士团的帮忙[选择与龙骑士照个面吧]。韩胡与骑士团团长尤刷是旧识，他会与主角等人一同前往安铁镇西北方的龙洞骑士团领地。但是骑士团领地却布下了严密警戒，在无奈之余只好前往安铁镇打探消息。

神秘的帝国贵族

主角一行人在安铁镇遇到了帝国贵族桑汪·德·普尔[选择两者皆可]，他在逃走前曾说过要去骑士团领地，这就赶过去看看吧！追上他后，他会告诉主角石碑后面有通道。

睡着的龙

顺着桑汪所告知的通道前进，不小心掉落骑士团所饲养的龙的巢穴，同时也被米莉亚和富奇发现了。向米莉亚说明了原委，提出想与尤刷见面的请求被接受后，就穿过龙洞到龙骑士之馆，以便做进一步的了解。

把柳康叫来吧！

与龙骑士团的团长尤刷见面后[选择两者皆可]。尤刷为了唤醒众龙，一直寻找名医柳康，却不知柳康早已加入解放军了。从根据地将柳康带来后，他说龙不是生病，而是中毒了！想唤醒众龙须有３种材料。此时米莉亚会以司喇舒载主角们到希克之谷去摘取月下草。附带一提，城里右侧有个回复站。

■此地加入的同伴

库洛依兹：在继承战争中与皇帝敌对的男子。韩胡在小队时，与他交谈就会加入。

富奇：骑着夥伴小黑的见习龙骑士。在龙洞骑士团的事件后加入。

米莉亚：骑着爱龙化雪的龙洞骑士团副团长。与尤刷一同加入解放军。

弗马：独自浪迹天涯的忍者。躲在龙骑士之馆的城墙后面。

尤刷：龙洞骑士团团长。解开飞龙的毒便会协助解放军。

月下草

打败月下草首先必须破坏环绕在水晶核四周的所有水晶，等到怪兽现出了主体之后再进一步攻击。水晶核颇为难打，且擅长全体攻击，因此一定要有水之纹章来帮助队员恢复生命，否则很容易就挂了！

打倒水晶核后，继续往前进，终于发现了月下草。正当此时，温蒂突然出现！而他为了夺取主角的魂之纹章，召唤了令人意想不到的人物－－泰托！泰托要求主角把他寄放在主角那里的魂魄之纹章交还给他[选择两者皆可]，此时泰托依靠魂之纹章带给他的力量，摆脱温蒂的控制，自杀性的自我毁灭．．．

■此地加入的同伴

梅司：锻冶屋的师匠，要让他加入，除了解放军人数必须超过９０人以上，还要带他的４个弟子前去才行。

冲动的富奇

在主角回到龙骑士之馆后才知道，当主角一行人前往希克之谷时，富奇竟然单枪匹马的前往王城所在的空中庭园拿取第二项材料－－黑龙兰。虽然轻而易举的找到了材料，但是在回程中却遇到温蒂，并遭到温蒂无情的攻击。富奇不但身受重伤，还失去了爱骑小黑．．．

治好龙的毒后，尤刷会拜托韩胡照顾富奇，回去时米莉亚会以司喇舒龙送主角等人回去根据地[选择拜托你了]。

突袭北关

主角一行人回到根据地，上到四楼时，北方的大富豪渥任的使者塔高特来到此地拜访。军师马什认为训练解放军是当务之急，同意马什的建议后便回房间休息，此时马什独自来到主角的房间告诉主角，判定有间谍潜伏在解放军中。他并要主角明天的训练一切依照他的指挥行事[选择：好的]。

休息一晚后找马什谈话，开始训练军队。但此时马什却采取了直接攻入北关的策略，原来训练只是一个晃子。战胜后，北关守将古里菲斯会弃械投降，只要答应他不会伤害他的部下，他便会加入解放军。

■此地加入的同伴

塔高特：渥任家的仆人。为解救主人而前来求助于解放军。

古里菲斯：北关的守将，战争事件后即可使他加入。

马克希米安：马克希米安骑士团团长。攻下摩拉毕城后，再到北关去就会遇见他。接受他的请求，即加入解放军。

桑丘：马克希米安的随从，跟着出力协助解放军的主人一起加入。



100% 攻略百分百

侵入摩拉毕城

攻下北关之后，马什会向古里菲斯提出以俘虏的性命作为交换条件，要他协助解放军进入摩拉毕城。

与马什分手之后，就同青霞与柯林一起前往渥任他们被囚的牢房。途中沿屋顶爬行，使用吊绳前进之后，终于成功地救出渥任等人。接下来只要去和正在谒见卡西·哈吉的马什会合即可。附带一提，城堡右侧的士兵是回复站，可在此赚取金钱与经验值。

意想不到的援军

成功地救出了渥任，靠马什招来九都市同盟军，让帝国军将兵力转去攻打他们的策略，成功地避过了这场危机。接下来便是说服卡西加入解放军了。

■此地加入的同伴

渥任：北方的大富豪。将他救出摩拉毕城后就会加入。

卡西·哈吉：帝国五将军之一。摩拉毕城的事件结束后，可说服他加入。

桑汪·德·普尔：自称帝国贵族，救出渥任后，再返回监狱中与他交谈就会加入。

最终决战

解放军终于要前往格雷旻斯达，不过在此之前，必须要先通过陆地要塞呱哇城寨或是水上城寨－－夏撒拉札。马什认为敌方必会认为解放军无船可用，因此建议前去攻打水上城寨，马什承诺明早就可准备好500艘船，拭目以待吧！

一觉醒来后，立刻前往码头探查，果然500艘船备齐，再回到4楼会议室，与马什交谈，[选择：好，全军出征！]，向夏撒拉札出发！

水上城寨攻防战

夏撒拉札的城主索尼是使用魔法的高手，魔法攻击十分恐怖，最好以弓箭对付，此外龙洞骑士团也很有效。此时应该已找到三名忍者，请多加利用吧！

关闭水闸

在与索尼军队的战争事件中获胜后，舞台就会转移到水上城寨，夏撒拉札。

此时军师会采取把油倒到水路，点火攻城的战略，因此必须先将城寨内部的水门关闭才行。水门的前面，果然有怪兽头目严阵以待。

索尼·秀莲

打倒贝壳怪，关闭了水门之后要立刻撤退。然而索尼·秀莲会在途中出现，[选择两者皆可]，突然水路化成一片火海，悲愤的她会向主角挑战。索尼是魔法高手，几乎每回合皆以魔法攻击我方，最好小队后列配置一位使用水之纹章（或是流水纹章）的同伴负责回复，然后以普通攻击应付即可。

小建议：笔者建议在此地选择有光照之纹章的夥伴同行，如此在打败贝壳怪后行进间能快速的恢复全队的生命值，与索尼的战斗才不会陷入苦战。

■此地加入的同伴

索尼·秀莲：帝国五将军之一，被俘后到根据地的牢房与她谈话！选择[希望你能加入！]再选择[即使如此也无所谓]

真正的间谍是？

出去外面一看，马什被刺杀倒地！犯人竟是桑彻。想起奥德沙的死，弗力克打算杀死桑彻为奥德沙报仇！不过却被马什制止了。

最后决战之时来临！

军师建议此时立刻进攻葛格雷旻斯达，选择[进军帝都]。在格雷旻斯达之战前，解放军的同志们将会齐聚于大厅之中，就在这个时候勒柯娜会出现，告诉主角“门之一族”所有的秘密。

格里密欧复活

让格里密欧复活的条件有二，一是格里密欧死后，在游戏中段时，巴安必须战胜德敖；二是在最终决战之前，将一百零八名同伴全部找齐。如此一来让格里密欧复活的仪式就会开始喔！

敌方人数数十万！该如何是好？

解放军决定进攻帝都，选择[好！出发！]，但帝国军再加上温蒂所召唤来的怪兽，兵力多达十万之众！此时龙之纹章持有者尤刷，将会挺身助一臂之力，帮忙消灭温蒂的怪兽。

消灭怪兽后，守将于巴大多使用突击攻击，只要善加使用忍者调查敌方战术，应该不难打倒才对！战胜后，于巴会独自离去，接下来便是进攻帝都了！

决战皇城

终于要攻入王城了！然而在城的入口处会有呱哇城寨的守将艾恩·基度严阵以待，向你挑战喔！此后还必须面对最后的敌人，所以在战斗时要尽量保留些实力，别大量消耗魔法。皇城内部果然布满敌兵，在这里就边采用等级低的魔法进行攻击，边保留体力吧！要尽可能先取得回复道具，以备头目战时使用。

黄金皇帝伯贝拉沙

最后的敌人伯贝拉沙，人就在城堡最顶楼的空中庭园里。这是最后一战了！

伯贝拉沙化成的三头巨龙，其左边的头拥有再生的能力，若不先打倒它，势必会陷入苦战。而且此敌人擅长全体魔法攻击，队中务必要有一位负责回复的同伴。另外，魂纹章的“冥府”对他不管用，要特别注意。

S&C



攻略百分百

Might and Magic VII For Blood and Honor

魔法门7

很久以来，《魔法门》与《魔法门英雄无敌》两系列一直是NWC两个外界一直无法撼动的招牌作，这两个系列相互辉煌许久，当然也有过低潮，所以在制作《魔法门6》的时候，NWC灵机一动，应是将《魔法门英雄无敌2》与《魔法门6》的故事串连起来，当然此举不单单只是为《魔法门6》造成话题，其最终目的，还是要为《魔法门7》的诞生雕琢一个前所未有的庞大故事。

《魔法门7》依旧维持了光明与黑暗两种游戏方式与道德标准，朋友与敌人之间的分界相当微妙，不过如果你坚持要走邪恶路线的话，本身最好还是有一点实力，否则连使坏的本钱都没有，那真成了过街老鼠了。

新增种族

这次《魔法门7》种族的选择新增了人类、矮人、精灵、小鬼四个，现在简介如下：

人类

不管你是不是人类的支持者，但在所有的种族中，人类的各项能力是最平均，也是最容易上手的一个，如果你对于人物设定方面并不太熟悉的话，选择人类是比较保险的作法。虽然人类在智力方面不如精灵、强壮不如矮人、敏捷度不如小鬼，不过由于人类的各项能力平均，因此也就没有什么致命的缺点。另外因为人类的学习能力极佳，因此在职业的设定上几乎每项都有可以发挥的空间，值得好好培养。

魔法较佳抵抗能力：精神魔法。

矮人

虽然力气极大，但在精准度上就弱了许多。矮人是天生的战士，不高的身材、壮硕的体格与有力的臂膀，使他们成为战士或圣骑士这类职业的最佳培养人选。惊人的力量与过人一等的防御率，矮人是个相当可靠的伙伴。

魔法较佳抵抗能力：土系魔法、水系魔法。

精灵

高智力与高准确率是精灵对付敌人的最佳利器，不过精灵的力量与防御能力就弱了许多，恰恰与矮人成为对比，因此他们比较适合浪人或巫师这样的职业。

魔法较佳抵抗能力：心灵魔法。

小鬼

小鬼虽然在《魔法门》系列中并不是第一次出现，但这是他们第一次在种族选择的入围名单内。小鬼在各项能力的分配上倒是令人吃了一惊，除了他天生对魔法就不行以外，小鬼拥有速度最快的特性，在力量上甚至还与矮人族相差无几。所以千万别妄想要将他们培养成一位优秀的魔法师（基本上这是不太可能办得到的事），灵敏的弓箭手才是比较好的发展。

魔法较佳抵抗能力：空气魔法、火系魔法。

新手的组合

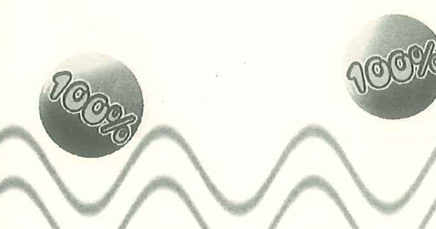
从上面的分析得知，人类、矮人、精灵、小鬼这四个种族在各项能力上恰巧成为一种互补组合，这也许是当初游戏在设计时，就已经刻意安排好的结果，而这四个种族，正好可以成为一组上路的队伍，而在职业的培养上，笔者的建议如下：

人类→牧师

不管是怎样的冒险，在队伍里头有个称职的补血机器是绝不能少的，因此牧师的出现就扮演了相当重要的角色。牧师除了担任恢复队员生命力的重要任务之外，利用他擅长的肢体、心灵魔法，对敌人施展心灵类的攻击魔法也是不错的战术。可担任后援又具有一定程度的攻击能力，牧师绝对是不能少的职业。牧师的培养并没有特别的属性或能力要求，因此各项属性相当平均的人类就是最适合的人选。

矮人族→骑士

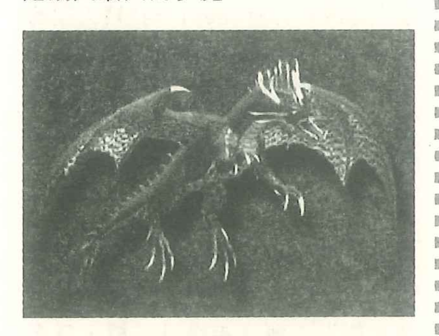
骑士最大的好处就是一开始高人一等的生命值，甫登场就有一百多点的傲人生命点数，再加上特高的防御力与攻击力，相当适合拿来作肉垫，放在前线与敌人作肉搏战。不过以整体局势来看，骑士的大优势在于初期，如果玩家有心练功的话，其



它职业依然可以练得呱呱叫。如此一来，骑士反而较显得没有什么特色，但与浪人、相比圣骑士这种所学不精的混和型职业，矮人族-骑士的发展还是比较值得期待的。

精灵→巫师

既然游戏名为《魔法门》，如果在队伍中没有个法力高强的巫师，那真是太不入境随俗了。精灵族天生智力与个性两个属性就很高，而这两个属性又恰恰左右MP的上限，因此绝对是朝巫师职业发展的优等生。巫师可以不用透过转职就能学到各类更高等级的魔法，因此只要有心培养的话，魔力高强的巫师将是敌人最大的梦魇。



小鬼→弓箭手

最可怕的对手往往不是与你正面冲突的敌人，而是在背后偷偷放你一记冷箭的隐藏者，在《魔法门7》中，弓箭手就是这种伙伴的最佳代表，而且他也是游戏初期唯一的远程攻击兵种。对弓箭手来说，兼具力量与准确度的小鬼实是不二人选，这种隔山打牛的杀伤力非常惊人，经济效益又高，是队伍中绝不可缺少的强力射手。

能力值的分配

当你选定了角色，便要慎重地分配能力点数。能力点数分配的基本原则，就是依照各个角色的长处来加强处理，像巫师、牧师这种会用到魔法技能的职业来说，就应该尽量提高日后会影响到MP值发展的智力和个性属性，战士型的角色则尽量加强攻击力上的优势。当这些个人特点都加强到极限后，接下来便是将重心挪移到准确度与速度。准确度可以提高命中的机率，速度则是提高攻击的频率，两者对于战斗都有一定的影响力。不过如果你想培养一批魔法部队的话，那么准确度这一点倒可以不用太在意。

技能的学习

由于游戏中武器与防具的使用技能，在游戏初期都能以较便宜的价钱在武器店或防具店买到，因此有关这类的技能并不是游戏最初阶段所要学习的方向。魔法技能是初期学习的重点，另外“领悟”一项可以增加角色在战斗中获得经验值的数量，是值得考虑的项目之一。

角色的培养

《魔法门7》在学习系统上的关系相当巧妙，虽然不是每种职业都可以学习到所有的技能，但不同的职业在没有转职的情况下，可以学习互相对应的高级技巧，例如弓箭手不用转职就可以学到较高级的弓箭术。整体来说，角色的转职是相当麻烦的一件事，一旦转职错误或培养失当，想要回复原来的要求就不是那么简单了。由于游戏中想要使用任何的武器、防具或魔法，都需要事先学习相对应的技能，因此一开始在人物能力的培养方向上要慎重，不要因为初期某样武器好用就完全提升该项技能，而是要在情势明朗之后，认定各个角色的发展方向，才正式开始你的养成策略，塑造出手下每一个优秀的成员。

游戏剧情提示攻略

众所周知，《魔法门7》的故事与世界是庞大复杂的，因此笔者将以故事初期的提示攻略为主，游戏主要的冒险，还是得靠玩家亲自去完成了。

参加比赛

《魔法门7》的故事发生在Emerald Island这个小岛上，这个小岛的国王Lord Markham因为年事已高，有退位让贤之意，因此举办了一个名为“清道夫打猎赛”的活动，只要是谁能在这场比赛中获胜，便可以成为Emerald Island的新王。知道了这个消息，主角一行四人当然是义不容辞地加入了这场比赛。

一来到Emerald Island这个小岛，便出现了一位自称为玛格丽特的女子，表明自己是原国王为参赛者所配属的向导，将为参赛者介绍这个岛的基本情况。不过这个女人虽然热心，但说的话大都是废话，如果玩家听不下去的话，可以选择将她关掉。玩家这时还未正式参与比赛，请将队伍移动到东北方的一个小屋吧！在这里可以找到主办这次活动的Lord Markham与他的随从。与他谈话后便正式开始这次的比赛，而Lord Markham也会告知你一个寻找失踪随从的支线任务。接下来请跟国王的随从谈话，他会告诉你如果要赢得这场比赛，必须收集到红药水、华丽的帽子、长弓、海贝、月亮神庙的地板砖和一件乐器（黑乐器）等六样物品，将这几个

100% 攻略百分百

东西收齐后交给国王，可以得到大量的经验值。

红药水

在屋子的外头有一种红色草药，这种药草就是制造红药水的原料，再配上一个空瓶子，就可以得到红药水了。

华丽的帽子

要拿到华丽的帽子请先制成红药水，再用红药水与后山上的一个武士交换就可以得到。

海贝

在小岛的最东北角有一个女子，可以用100块钱买得。

月亮神庙的地板砖

月亮神庙在岛的东北方，但建议还是等队伍们的实力有到一定的程度时，才造访这个地方。在神庙的旁边会有一个村民告诉你最近有很多人失纵在小屋背后的山洞中，但此事暂缓，先到神庙的入口吧！神庙的入口在小山顶的水道之中，但真正进入神庙之前，还得先通过这个水道迷宫。

水道里的怪物以蝙蝠、巨鼠与毒蜘蛛居多，虽然攻击力普通，但数量不少，进去前记得先用火把观察一下四周的环境，再用巫师之眼看看怪物分配的情形。水道的最深处就是神庙的入口，分有左右两条道路，分别通往两个机关门，在一个像图书馆的地方有一道隐藏的门（不好找，请仔细看吧！），“月亮神庙的地板砖”就藏在里面。



长弓

月亮神庙除了可以找到“月亮神庙的地板砖”这样物品之外，里头的宝箱藏有不少钱和武器，不过部份箱子里藏有机关，如果你有雇用陷阱专家的话，就可以免除这层风险；另外雇用鉴定专家也可以省去鉴定物品的麻烦。还记得在神庙外那个奇怪的山洞吗？里头有一只喷火的火龙，仔细一看地下有不少死人的装备，不捡白不捡，赶快收为己有吧！沿着墙壁来到一个密洞中，这里依旧可以捡到不错的装备，包括六样物事之一的“长弓”。

黑乐器

在码头附近有一个穿黑衣服的流浪女乐师，只要花个500块削就可以买到随从所讲的黑乐器了。

练功之旅

比赛开始，当务之急还是先练功一下吧！在小岛西北部有很多火蜻蜓，是初期练功的好对象，不过如果火蜻蜓数量一多的话，初入社会的玩家也是很容易有丧命之虞，所以一批批地将火蜻蜓引诱出来，再利用弓箭手的神射将它们解决，是最省力保险的方法。

王国的宫殿

找齐了所要收集的六样物品，一行人高高兴兴地向国王交差，顺利地赢得这场比赛，当上了Harmondable的国王（好像有点太顺利了？！）。乘船离开小岛回到自己的宫殿，一行人才来到新家没多久，就见到一个老管家慌慌张张地走来，告诉主角王国的宫殿自从前任国王离开后，就出现了一群小鬼肆虐，将宫殿占领。没办法，只好进入宫殿将所有的巨鼠与小鬼清乾净，然后到旅馆告诉老管家这个好消息。老管家这时提议说，因为宫殿之前遭到外物侵害，最好重新整修一番，而要整些宫殿，就必须到矮人国的首都Stonecity找矮人国的国王帮忙（这真是奇怪的理由？堂堂Harmondable的国王竟然筹措不出资金与人手）。

石之城

离开城堡向Harmondable南方边境走去，终于来到了矮人王国的所在地，一干人南行来到一条大河旁，再沿大河直走经过吊桥，就会来到石头城。在城堡的东边找到了矮人国的国王，向他说明了来意之后，他竟然说要考验主角们的能力，要主角们到位于大荒漠中的红色矮人矿中去解救被梅杜沙石化的的矮人族矿工。为了重建家园，只好心不甘、情不愿地踏上征途了。

到目前为止，这一切只是占游戏初期剧情的一小部份，除了矮人国，还有精灵族、人类等事件在等待著玩家，玩家必须在这几个种族之间周旋，最后再击败黑暗军团，以维持大陆永远的和平。

S&C





星际大战-威胁潜伏
Star Wars Episode I : The Phantom Menace
游戏关卡通关秘笈



第一关 Trade Federation Battleship

此关一开始你将会扮演欧比王，在和你师父魁刚对话过后有一个机器人会进来，然后地板会冒出两股白色的烟雾，原来这是瓦斯毒气。你和魁刚知道中了埋伏，所以赶快冲出门去。先干掉在门口等着你们的机器人，往右边去的房间可以找到一把雷射枪，往左去的房间可以找到补满血的医疗包和一颗热核弹。东西拿到后再往前走，右边会有两只毁灭者机器人冲过来，干掉后进入小房间启动开关可以将另一个门打开。穿过门后会到通道的尽头，此时会有左右两条路，最好直接向右走，然后又会碰到上锁的门，先进入旁边的小房间启动一个开关后会出现另一个区域，再启动里面开关就可打开上锁的大门了。

顺着路一直走会有更多的毁灭者等着你，解决后按左边开关打开通道，进去后你会突然掉到下层去，因此和魁刚分开。下层有一些维修机器人，会用电击攻击，所以用光剑把它们干掉。在这边绕绕后你会看到一个有红色符号的门，往左边去可以看到开关。按下去后要快跑回这个门，里面有一只维修机器人，一样用光剑破坏后进入，按下里面的开关后出来快跑到底右转会有一条新路，若动作不够快门可是会关上的。

顺着路走会经过风扇，你可以找到另一条通道，往左边去可以得到补满血医疗包，往右走会往下掉到一个有四个门的空间，其中有一个是红色灯光的门。往前走后三个蓝色的门都会有机器人出来，打倒这些机器人后往红色门对面的那个蓝色门，进去后可以看到一个黑衣人在下面房间，然后大门会合上。跳到下面那层可以看到一个开关，按下后大门就会开启，进入左边圆型的小房间内有个能源产生器，将之破坏掉后原先前面被锁住的红色门就可以打开了。

进入红色的门后会遭遇到大型飞行机械的攻击，但它们会飞走，此时按左边开关搭电梯上去，顺着通道会到达停机坪上的空桥。你会看到魁刚在左下的另一条空桥上，这边会有很多开关都是有时间性的，所以秘诀就是按下开关后快跑唯一可走的路，若没路就回头走会有新的路出现，最后你可找到解除升降梯开关栅栏的开关。按下后一样快跑到升降梯按下开关会降到下面的空桥，顺路走干掉两批机器人后可以找到一个飘浮的电梯，按下开关下降后这关就过了。



第二关 Naboo Swamp

一开始你会出现在一个沼泽中，游泳四处绕会找到有一个地方可以上岸，一上去就有一堆机器人挡路，干掉后往左走你就会遇到了Jar Jar Binks，跟他走，最后你会发现他站在高台上，你得移动地上的木头堆在高台下然后就可以跳上去了。顺着木桥可以到达高地，此时你会看到Jar Jar 又在左边的地面上，跳下后跟Jar Jar跑，此后本关的重点就是跟Jar Jar到处乱钻，干掉所有见得到的机器人和注意不要让倒下的树压到。还有此处有很多地方都要助跑加双跳跃(连续按两下跳跃键)才能到达，还要会利用藤蔓爬过悬崖。若有爬不上的地方要注意是否有可以推动的木头当垫脚石，最后你会和Jar Jar 到达一处驻有重兵的空地，最好的方式就是赶快抢下左边的重型雷射炮台，利用这个炮台将所有的敌人干掉，然后顺右边的路走就可以找到魁刚，这关就过了。

第三关 Otoh Gunga

本关一开始时你在Jar Jar的老家水底城和他的老大说话，结果Jar Jar竟被带下去关起来，因此你这关的任务就是要救回Jar Jar。离开这个房间后往左走可以捡到能源球，丢出后可以暂时麻痹敌人。往回走可以找到一个升降泡泡仓，按下开关后泡泡会移动连结到其它通路，遇到拦路的警卫最好用原力将之震倒就可以通过，最好不要杀死警卫。顺路走会走到一个舱房，其中有一个锁起来的透明门，和这边的看守人说实话，他会给你一个可以打开某个门的十字型钥匙。继续往前走会看到一个舱房有两个柱子升起来，利用双跳跃到达另一边后将警卫用原力震倒就可以进入另一个升降泡泡仓。



出来后会进入一个充满柱子的水池，在这边你也是必须利用双跳跃的技巧不断地跳上另外一根柱子，这样才能到达对面。要注意的是这边可不允许你慢慢一根一根地跳，因为当你跳上一根柱子顶后，这根柱子马上就会沉到水中，所以你必须在还没下沉前就再跳上另一根柱子，要过这关只有靠你双跳跃的技巧了。到对面后再进入升降泡泡舱中，出来后你会看到一个旋转斜坡，按下开关后就要一刻不能停地往上快跑进入打开的门中，稍一延迟门就会关起来，那只好重跑一遍。

过了这个门后会有一个守卫，用原力控制对话（选择粉红色的字）他就会让你通过了。进入另一个泡泡舱后会看到一个有红色标记的上锁的门，走到另一间有三根柱子和力场的舱房，利用可以移动的箱子推到角落，爬上去按下高处的开关，这样另一个柱子就会下降露出另一个开关。重覆这样的动作直到所有的开关被按下为止，此时力场会解除，跳上控制台离开可以到另一个泡泡舱。这个舱房中间有根柱子，上面有一个开关，你跳下去后移动箱子到柱子下，跳上去后按下开关然后马上翻身跳上柱顶，再助跑双跳跃就可以到达对面的平台。因为开关按下后这个平台的门是有时间限制的，所以动作要快。过了这个门会有一个心地善良的Gungan人，他会帮你把升降泡泡舱升起。

最后你会到达看守Jar Jar的警卫前，一样利用原力的对话让警卫同意让你把Jar Jar带走，下去和Jar Jar对话后他会带领你到另一个升降泡泡舱，最后会和魁刚会合，此关就结束了。



第四关 Theed Palace Garden

本关一开始在皇宫入口的桥前有量重型坦克，当魁刚过去后桥就塌了，你只好另觅进入皇宫的路径。首先往右跳入下面的水中，在水中向前游，你会找到可以踏上去的地板，继续顺着唯一的路在水上跳到一个有三个小瀑布的台阶上，似乎没路了，但对面有一个控制器，拿出枪对准射击，射中后就会启动铁桥伸过来。过了桥后到达下个区域会再看到左边又有另一个控制器，一样拿枪射击去启动，通过后你会到达皇宫前的花园。这里像迷宫一样且有一堆机器人防守，右边甚至还有战斗坦克车，所以你最好是走左边的路，绕一圈后再绕回右方，经过激烈的苦战后你会找到一个安全门但打不开，门口有人会带你走另一条路，最后你会进入一个建筑物内部有机器人防守，干掉后按下开关就可以将门开启。

通过安全门后顺路走会到一个有水池的花园，旁边有阶梯，登上阶梯后有一个开关，按下后你会发现水位上升了，跳进去水中从另外一边出来登上另一边的阶梯可以看到另一个开关。按下后水位又会降低，走下阶梯会发现一个本来沉在水中的开关现在露出来了，按下后可以启动旁边的桥。

在过桥之前在附近的阳台可以找到一些武器。过桥后再射击前面平台旁的控制器，就会启动另一个桥，通过后可以看到地上有炸弹，可以先用枪清除掉。转过弯后，你会看到之前对你射击将桥打坏的重型坦克就镇守在皇宫的大门口，所以要小心坦克的机枪扫射和大炮的射击。要打开宫门必须先启动两个控制器，一个在左边上面一个在右边上面，往左去跳上阶梯后就可以射击到左边的控制器，再回到右边爬上阶梯后你必须用跳跃的方式边跳边射才能射击到控制器，一旦两个控制器启动后宫门就会打开，进去后此关就结束了。



第五关 Theed City

本关的目的就是保护皇后，一开始她会带你走到花园，她会告诉你雕像后有通路，所以你必须将这个雕像拉出来后通路就会出现。通过后会遇到一个打不开的门，你必须跳上另一边的阳台再从上面到达内部打开门让皇后进来，走下去后皇后会要你先去探查地形，于是你便到前面去肃清挡路的机器人。记得在要走远前一定要回来看皇后，因为会有机器人出现向她射击，所以你必须先干掉这些机器人，否则皇后会被射死。

向前走会看到一个广场，右边有锁住的门，而拱桥下则塞着一台重型坦克。从左边的阶梯上去后经过拱桥和一些房间，你最后可以绕到坦克后面，那边还有个机器人，干掉后可以看到红色的按纽，按下后原本锁住的右边大门就可以打开了。回到皇后身旁带领她到达有重型坦克的花园，她会要你打开右边的门，因为你已经打开了，所以就冲过去吧！小心坦克车的威力。过了门后会遇到一堆机器人，还有从二楼窗口伏击的，前方甚至还有毁灭者机器人，所以先上去这边的阶梯，可以拿到火箭筒和补满血

的医疗包。利用武器和火箭筒把所有毁灭者干掉后，皇后会走到一个被锁住的门，要开这个门你必须找到另一个在附近的阶梯，上去后进入房间从窗户穿出来，利用绳子越过另一边，找到红色开关就可以开门了。

往前走后要皇后留在原地，你继续走会遇到河，跳过去后旁边有艘船，跳进船后再跳上房间内，上楼梯到阳台后可以看到控制器，击中后桥面就会下降了。回去带皇后过来，转过弯后会有一大堆机器人防守，包括重型雷射炮台和毁灭者。好不容易清除后往前走就可以找到停机坪，带领皇后进去后会发现你的朋友正等待你们的到来，搭上飞船后此关结束。



第六关 Mos Espa

飞船因为受损所以降落在Mos Espa，你必须进城找到修船的零件，清除掉攻击你的沙人(Sand People)后可以找到城市的入口，此时最好把枪收起来，免得城市的居民对你恶言相向。这个城市共有四条主要的街道，分别是红街、蓝街、黑街和橘街，每个街口会有路标指示这是哪一条街。

先在这个城市到处逛逛，和你遇到的每一个人对话，包括出言恐吓你的人都要尽量对话。然后到蓝街去，顺蓝街往左走最后会再遇到Padme，她会告诉你关于Anakin的事和Jar Jar不见了。往前走会有一个人在抱怨，原来是有混混占据了他的房子，二话不说进去把那些混混干掉。原来那些混混在恐吓一个商人，你救了那个商人后他为了感谢你会送你一个engine binder。

继续往前走会到一个看起来像是贫民窟的地方，很多小孩跑来跑去，走到底后向左转你会看到一个拱门下站着一名妇人Shmi，她就是Anakin的母亲了。答应她你会带Anakin离开这儿后，她会带你到后面停放podracer(极速飞梭)的地方，Anakin也在那，他会带你去找Watto。Watto是他的老板，经营一个像是二手机械用品的废弃场，他就有你需要用来修飞船的零件T-14发电机。

Anakin还是像小孩子，他直接就穿过如垃圾山的小洞，但你必须利用双跳跃来爬过这堆废弃物才能到达Watto的店。

和Watto交谈后，你可以用一个Naboo fuel coil换到两个fuel convertor，但T-14还是暂时没有指望，出了店门Padme在门口会告诉你她找不到Jar Jar，而Anakin也告诉你他需要零件来修理他的极速飞梭。再往前走会遇到两个蓝色的女郎，她们告诉你Jabba会借你钱，并约好如何见面。

再回到蓝街的入口，进去后到第一个左转的街角和一个商人说话，你可以用两个fuel convertor换到一个mass coupler(这个东西不是一定必要的，视你如何去换取Anakin要的零件而定)。

交易完后继续走下去，在这附近的房子中你可以找到一个象人在洗澡，而Jar Jar也在那儿，讲完话后他会打开一个门，你跟着走出去，然后Jar Jar会自己去Watoo的店。

这时你会在一个楼梯旁看到一个人，他要你救救他孩子，你走近后好像他会缩进地上的箱子里(这好像是程序的Bug)，但总之你知道又多了一个救别人孩子的任务。走到橘街，这附近会有阶梯可以上去，通过房间后可以穿过去到楼檐上，沿楼檐走可以看到绳子连到对面，你可以利用这条绳子晃过去。过去后再通过房间又可以到另一边的楼檐，然后又可以找到一条绳子。这个绳子会带你到另外一个房间，这个房间的后院有两个笼子，一个关着一只长毛怪兽，另一个关着一个小朋友，这就是你要救的孩子了。但当你尝试要救这个小孩子，长毛怪会冲出来攻击你，它的力量可不是闹着玩的，最好的方式是站在阶梯上拿枪射它，因为长毛怪不会爬楼梯，干掉之后就可以将孩子放出来了，然后将旁边的能源产生器破坏后，原本锁死的门就可以打开了。走出去后可以看到那个人和这个小孩抱在一起，为了感谢你，他会送你一个repulse booster。

现在到黑街的那个酒吧，会遇到一个有点喝醉看起来像兔子的人，你可以用repulse booster和engine binder向他换到servo control system，这就是Anakin所需要的东西了。回到Watoo的店前和Anakin对话就可以结束这一关。



第七关 Mos Espa Arena

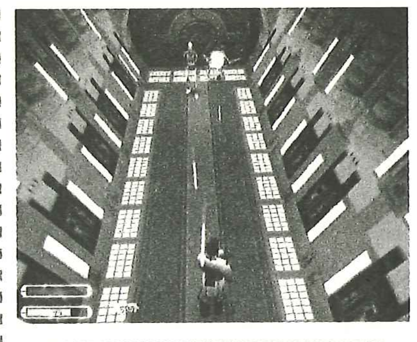
现在你身处极速飞梭的竞赛场地，你向前走会看到上一关告诉你Jabba消息的女郎，和她说话后她会带你去见Jabba，你顺着她带的路向下走最后会掉到一个坑中，Jabba正在坑上观赏。坑里有讲好要借给你的

钱，当你拿钱时Jabba会告诉你，这笔钱是你战胜他的格斗冠军的奖金，唉～钱难赚呀！

从坑旁的洞会冲出一只怪兽就是Jabba说的格斗冠军了，真是皮厚肉多又难打（笔者倒是发现一个小秘诀，先到怪兽冲出来的洞前等，怪兽一出来就使用光剑猛砍，怪兽会卡在那不动让你砍，多试几次！）

砍死怪兽后可以顺通道到酒吧，和在表演乐器的舞台前喝酒的Teemto和旁边的人说话后走到吧台某个定点，酒保就会和你聊天。你可以要求要饮料，拿到饮料后送给Teemto喝，再回吧台再拿一杯送给Teemto旁边的人喝，然后Teemto就会告诉你他会去帮你找Watoo，并要你在这边等。但我想好奇心是一定会驱使你跟在后面的，最后你就可以到Watto所在的包厢，然后和Watoo对话并打赌。

然后回到酒吧后面进入赛场的入口，你可以看到很多人在观众台上准备看比赛。你从天桥走过去或是直接翻墙进入赛场，再直走就会看到Anakin和他的飞梭，正当你要靠近那辆飞梭时Anakin叫了起来，有贼！～一个蓝色的人偷了飞梭的零件溜了。你于是追上去绕了一圈后，他会跑上飞梭附近的一座楼梯，你跟上去会看到他进入一个通道，进去后他会哀求你并告诉你东西不在他身上。你眼尖发现墙上有块地方可以移动就将之拉出来，进去之后是另一个大空间，然后有一个魔王级的怪物在等你，地上还不时会升起讨厌的雷射炮台。好不容易干掉魔王后就可以找到Anakin飞梭被偷的零件和一些补给品，于是你回到Anakin那，和他对话，就可以结束本关；至于赛事的结果当然是Anakin赢得冠军！



第八关 Desert Landing On Tatooine

在本关一开始你已在城市的出口，Watoo倒是很守信用的将赌输的T-14零件给你，于是你带了组员和Anakin要回飞船。沿路会有讨厌的防御卫星飞来飞去，并向你射出雷射光，最好先清掉这些东西。然后护送你的组员和Anakin通过一个狭小的山道后，达斯魔会出现在山顶，并将大石推落将山道封闭起来，然后跳下来和你决斗。达斯魔的双刃剑可不是好惹的，在经过一翻激战后将达斯魔的生命值打到一半时，他就会溜了（笔者也发现一个秘诀，在达斯魔跳到地面前先靠近掉落的石堆，尽量往石壁挤，然后就会看见达斯魔跳下来后会接近你。但是却隔着一块石头的角边，而在原地做出要挤过来的动作。此时不要客气，用光剑慢慢招呼他，不一会儿他就跑了！）

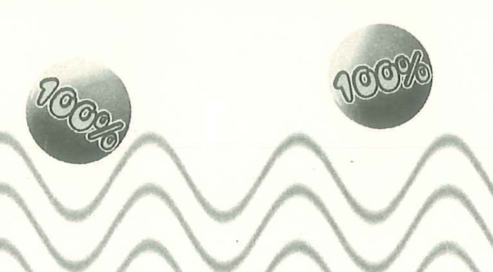
等达斯魔走后你跳上他推落下来的岩石观察一下，可以发现一块可以推动的石头，拉出来后会有一个通道，你就可以过去另外一边了。一过去你会发现你的大冤家达斯魔竟已在那边等你呢！而你的组员也正努力地将T-14推上飞船，你在原地等达斯魔冲杀过来后，和他展开决斗。最好是调整到你自己背向飞船，然后阻挡达斯魔凌利的攻势再慢慢退向飞船。等退到很接近飞船时你会自动登上飞船，然后这关就可以结束了。

第九关 Coruscant

在这关你扮演的是Panaka，皇后的侍卫队长，一开始先将平台上所有的坏人干掉，并保护皇后到一个传输平台上，和机器人对话就可以将你们送到对面的建筑物中。进去后和机器人对话，再走到底和另一个售票机器人对话后，它会告诉你车票的票价，但是你身上却没有适当的货币可以买票，于是你回到之前有一个R2机器人那边可以找到一个门，通往另一个平台。分别和平台上的两个人对话，就可以用卖东西换来的钱买到票了，再回到售票机器人那，它就会打开乘车处的大门。当你和皇后走过平台后，却有战斗艇出现将你们要搭的车子摧毁，干掉战斗艇后没办法只好用走路的看看能不能找到Senate Chambers了。

往平台前方过去会看到一个下陷的地板，皇后当然只会在那边叫说这样她不能过去，所以你跳下去观查一番可以发现两个可以移动的箱子。一个是在力场中，先移动另外一个箱子到对边栏杆缺了一块的墙边，然后你可以跳上对面的通道，通道左边有两个拉柄，其中一个左边红色的可以将力场关掉，并将原本下陷的地板升起之后皇后就可以走过去了。但此时却听到皇后的呼救，原来她被三个歹徒给抓走了，你急忙拖着箱子到升起的地板前跳上去，但却发现路已被炸毁。但右边开关按下后有一个平台飞过来，你赶紧登上平台随平台到对面去（其实这里只要站在最前端边缘，等平台来后原地往上跳就可以跳上平台了。若你还是跳不上来就动动脑筋，将那两个可以推动的箱子弄一个上来当垫脚石！）

到了对面后会有战斗艇和一堆坏



100%攻略百分百

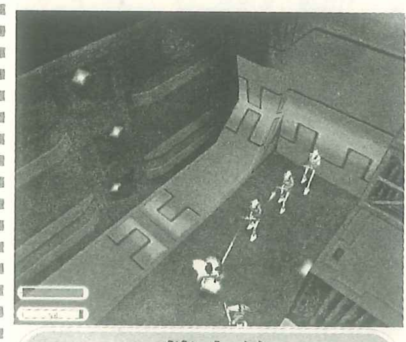
人，干掉后发现门打不开，但有一个人从旁边的窗户拿枪射你。你可以发现楼檐有通道，于是你跳下楼檐进入通道中，到尽头后有开关按下，右边会有窗，不要害怕往下跳又会停在另一个楼檐上，再往前跳到下边的楼檐就可以进入另一个通道了。过去之后是一间仓库，你可以找到一些好东西。再顺着路可以到一个交易大厅，上面有电梯可以搭，走到最左边的电梯按下开关就会载你下去。

下去后绕厅堂一圈就会从很多门后出现坏人，解决后一个升降梯会降下打开，搭上去后顺着路走会到一个大门（等一会儿你进去后会看到一堆看似贫民的人向你要钱要食物，但你身上并没有这些东西无法给他们，然后他们会说你很“坏”，最后竟群起围攻你，没办法你只好大开杀戒了）。顺着路走到底按下开关，整面墙会降下来露出对面的通道，但不要进入对面的通道，你就站在墙上，等一会儿升起后你就可以升到上层去。上去后往前走按下开关，有一面墙又会降下，通过后那个房间会有两个开关，两个都启动后冲出房间往右边的路过去，若太慢墙会升起又将路堵住，所以动作要快。此时会看到通道尽头有个开关，按下后门会打开，进入后可以看到一堆箱子叠在一起，而最上面的箱子颜色不一样，于是跳上去把箱子推倒，跌碎后里面可以找到白色的密码卡，出房间到被堵住的地方按下开关，墙降下后通过往右边去，使用白色密码卡就可以进入下面的房间，皇后就在那儿，还有一个坏人。

干掉坏人后他身上会掉出红色的密码卡，按下开关等墙降下后往前走，用红色的密码卡就可以进入升降梯，到底后你会看到一个房间中间有无底洞，先到右边将右边的开关启动，这时左边会出现另一个开关，再过去启动左边的开关，然后无底洞上面的桥就会转过来。皇后会走过去，你跟她往左前方的开关走去，启动后桥会转动，然后右前方又会出现一个开关，走过去启动后一些挡路的区块就会转动，此时再到一开始你进房间时启动的开关再按一下，等桥和挡路的区块转完后不要过桥直接去启动对面的开关，这样桥和区块移动后就会出现一个门，你和皇后就可以通过了（这边的右边和右前方左前方等用语是指你一进入这个房间时所处位置的相对位置）。

顺著路往前走会有一个密码门，通关密码是“Coruscant has lovely sunsets”，进去后是一个大房间，然后会有一个很强的魔头等着你。他手拿类似镰刀的光剑，威力大的惊人，被他砍上两三刀Panaka就毙命了。所以秘诀是拿火力最强的枪一直射他，若都没miss掉则他会后退再进攻，你则一直射让他没机会近身应该就可以干掉此魔头了。

干掉之后搭上电梯再用传输盘越过另一边，会有一群Senate的人等著你们，对话后此关就结束了！



第十关 Return to Theed

在本关你将会轮流扮演皇后和欧比王，一开始你会是欧比王，进入停机坪后时你会发现大魔头达斯魔也在里面。这时画面一转你又变成皇后，先向前走把你所看到的机器人全部干掉。继续向前走，在左边你会发现一个房间，和里面的人讲话后他会把旁边密室的门打开，里面有一把雷射枪和一颗防卫卫星，就是那种会绕着你飞来飞去，还会射出雷射光帮你打敌人的飞球，得到这两样武器后就可以把电击棒收起来了，因为接下来的激战可不是电击棒可以负荷的了的。

继续向前走，你会进入到一个花园，此时Panaka停止不走了，并说太安静了，有点奇怪，于是你命令他先留守原地，你先向前探察是否有什么古怪。此时会有一堆机器人要解决，然后Panaka冲过来，你正奇怪他为何不守命令时，后面出现一只毁灭者追过来，原来Panaka是在逃命，你也往前冲。通过桥后会再有一堆机器人，还有一台重型雷射加农炮台。全解决后不要急着向前走，也不要打坏炮塔，这个炮塔会帮你省下很多工夫，向前操纵炮塔，此时前方会出现更多的机器人，再外加三只滚过来的毁灭者。话不多说，使用炮台将这些废物全部扫光，打死所有机器人后离开炮台，向前走到底后往右转，此时就会换人。

你现在是欧比王，此时魁刚已经和达斯魔混战起来，达斯魔使用双刃光剑挥舞旋转，实在是有够难打的，不过在停机坪四周找找，会看到一个补满血的医疗包，被打的快死时就赶快过来使用，直到把达斯魔的生命打到约一半时，他就会脚底抹油，往旁边的门溜了，当然不用客气，趁胜追击一过门就会换人。

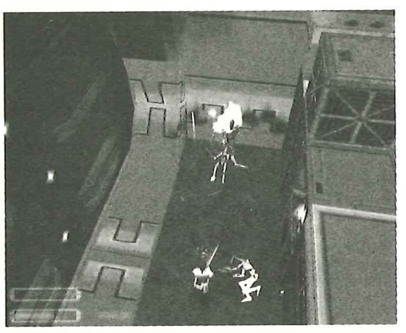
现在你是皇后，往前直走，你会看到前面的拱门下有重兵防守，若要硬闯一定会付出很大的代价。而此时右边会有阶梯往上，可以绕过拱门，于是就叫Panaka跟你一起上楼梯。上楼梯后会进入一些连接的房间，其中有个房间有开关，打开后会有一个补满血的医疗包。通过房间后越过天桥顺路走下楼梯，把挡路的机器人全部干掉，此时可以看到一台R2和一个伤兵，他会告诉你往前进的大门锁住了，但R2可以帮上忙，于是你再和R2对话。R2哔哔叫了几声后听话地转身将右边的门打开。

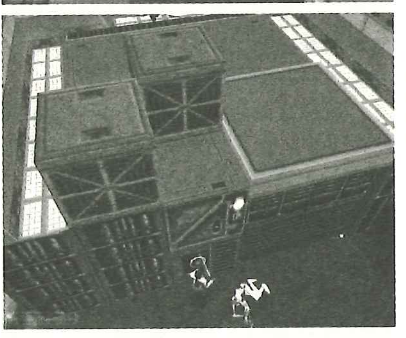


进去后可以看到一个补满血的医疗包，和一个供给大门能量的发电机，将之击毁后大门就会失去电力而打开，通过大门后往前走，再干掉一些挡路的机器人，你会发现前面的通路被一个巨大的粉红色的能源光球力场塞住了，不管你怎样打都打不进去，此时只好另想办法。此时有两条路可以走，还记得以前你经过这里时有一辆坦克塞住的门吗？进去后往上爬会碰到以前的那个囚犯，他会给你一些武器不无小补。再回到光球挡路的地方，右边会有另一个往上的阶梯，走上去后站在天桥上可以跳到被光球力场所阻挡的路的后方，往前走你会看到前方有一群可爱的R2，真可爱，它们会争先恐后地向你涌来，然后....爆炸，天呀！这些R2都是自动追纵的炸弹，最好在这些R2还没近你身前，就远远的用枪把它们打爆会比较安全，都清光后再往前走可以进入一个瀑布花园，有一些士兵等在那儿，他们说要等Panaka过来再一起行动，于是你回到那个光球力场前的广场和Panaka会合，然后选择第二句话，说一堆对他逢迎拍马的话“只有像你这样老练的士兵才有办法领导我们通过这个力场”。

此时Panaka会站了起来，只见他往前蹲下拿起两颗热核弹丢向那个力场，三两下就把这个光球给摧毁了，真搞不懂要是他有这么强的武器早不拿出来用？还有要注意的是Panaka在被你称赞后丢热核弹时是不会考虑你在他身边的。热核弹的爆炸威力惊人，当你看见Panaka在丢炸弹时可要逃得远远的，免得做了光球的陪葬品。路打开之后就跟着Panaka一直向前走，直到和瀑布花园的士兵会合就会换人了。

现在你又是欧比王了，再和达斯魔混战一会儿，他又会逃走进入一个狭窄的通道。追过去后会看到达斯魔站在通道的尽头，魁刚则离他一段距离对峙。你从旁边冲过去时，通道会突然崩塌，然后你会掉到下面的地版，而魁刚则顺利跳过这个缺口追达斯魔，你在下层后向后转走几步可以发现旁边有一个门，进入后这关就结束了。





第十一关
The Final Battle

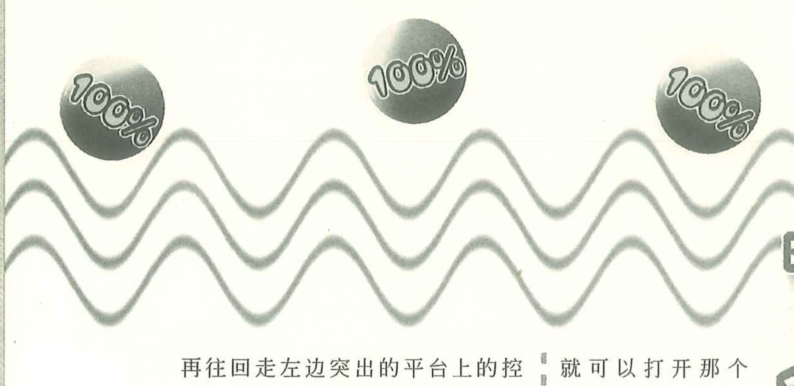
此关一开始就接刚才皇后到的宫廷内部。往前走干掉一堆挟持一个士兵的机器人后，和这个士兵说话，他会告诉你为了保护皇宫，所以把密码卡全部藏起来了。其中有一张卡片是在另一个军官身上，他们则被关在后面，但千万不要打开正中央的大门，因为里面有重兵防守，若你不信他的话打开中间的大门，你会看到5～6台毁灭者，包你瞬间阵亡，所以还是不要开中央的大门。先打开左边的门进去会看到墙上有开关，可是你构不到，于是再出来打开右边的房间，你会看到一个可以推得动的箱子，把它推到左边房间当垫脚石去打开开关，此时通往被囚禁的军官的密道就会打开，进去后会有一段对话，然后会给你一张白色的密码卡。然后由秘密通道退出来刚才的大厅，走到那个须要白色密码卡的门边有一个扫描器，扫描后再去按大门旁白色的开关即可打开，进去后就换人。

现在你是欧比王了，过了门后会进入一个广大的空间，整个空间充满了圆型的平台，其中还有圆型的碟盘像电梯一般上上下下，你等一会儿就可以看到上方有一个从这边延伸到对面的铁板天桥，而你的师父魁刚正和达斯魔在上面激战，你要尽快找到路上去帮助魁刚才行。

一开始的圆型平台上会有路连到左边的圆型平台，然后还会有路再一直连到最左边的的圆型平台。沿路上会有两个挡路的机器人，二话不说干掉，到最左边的平台后等中间的的碟盘下降来后踏上去，然后搭到最上层的平台，这时你就会看到魁刚正把达斯魔往后逼走。

此时在前方不远的地方有一个比你所处的圆盘稍微低一点的圆盘，后面有通路连着一个关闭的门，你必须用双跳跃跳到那个平台上，然后打开门走进去。有两个机器人，干掉后再按开关就可以进入一个长长的铁板天桥，往右可以看蓝色的力场和另外两条天桥，先往前走先干掉前方和左方远边冒出来的机器人后，按下左边的开关可以将灯打开，这时候你会看见右边的天桥上有机器人在巡逻，最好是远远的就先用枪干掉，然后走到底后会看到一个开关，按下去后就会关掉右边的蓝色力场。





再往回走左边突出的平台上的控制台后有个开关，按下后前方的平台会伸长，此时你就可以利用这个平台跳到对面的天桥上了。在这个天桥的右边有个门，打开后会冲出5只机器人，干掉后可以发现墙上有块颜色较深的地方，按了之后会有一个补满血的医疗包，再按下开关后就可以打开门，走出去后就会换人。

现在你是皇后，此时Panaka警告你说前方有重兵防守，包括几挺重雷射炮台。你必须另外找到通过这条通道的路，但其实并没有特别安全的路，前方的门可以通到屋外的阳台，再从阳台可以跳到屋外的楼檐的通路到达另外一个房间。不过出去后还是在原来的通道，所以没有必要去开这个门。这个通路最好的方法是利用Panaka的武力，将机器人引诱到Panaka面前让他去处理，在过了第二座雷射炮台的左边有个门，进去后有针枪和小补血医疗包可以捡，此时外面应该会冲出4只毁灭者，建议你就躲在这个小房间不要出去，等Panaka和这些毁灭者战斗的枪声结束后再出去。Panaka有足够的力量解决这些毁灭者，但要是你不自量力出去的下场只有死路一条。



等这条通路的机器人全解决后，走到通道底，左边的房间有蓝色密码卡的扫描器，右边的房间有补满血的医疗包。拿了后顺通道再往前走有一个旁边有蓝色控制盘且被锁住的门，左边的房间进去后有一只毁灭者，最好等Panaka走到门口帮你解决后再进去，进入后可以拿到蓝色密码卡。拿卡片回到之前的扫描器扫描，然后就可以打开那个被锁住的门了。

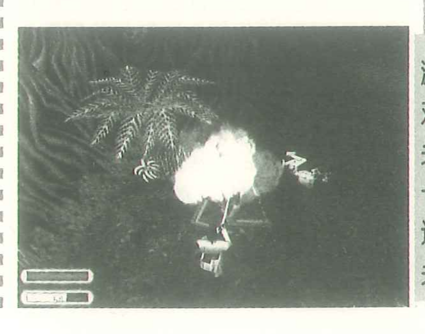
进去这个地方后，你可以看到有红色控制面版的门，意思是你必须找到红色的密码卡。先解决了一些机器人后，你可以在某根柱子后面突出的小架子上看到那张密码卡，这个密码卡不容易发现，你可以利用跳跃的方式一边跳一边观察，这样比较容易看到柱子后的玄机。你观察一下会发现要拿到这个红色密码卡并不简单，因为非常高，所以必须要有两个箱子叠起来才构得到。

在这个区域中到处找找，你会发现一个红色密码卡的扫描器，然后有两个可以推动的箱子，一个在上层，一个在下层，你先把下层的箱子推到有个上层栏杆缺口的下面，再到上层把另一个箱子推出推到这个缺口，让它掉在下层的箱子上，这样你就有足够的高度拿密码卡了。但是叠的时候要稍微注意，不要叠的刚好对齐，这样你就无法跳上第一个箱子了。最好是叠不准然后留点踏脚的空间，再将这两个叠好的箱子推到柱子旁，跳上去就可以拿到红色密码卡了，然后再去扫描一下就可以打开红色控制盘的大门，进去后就又换人。



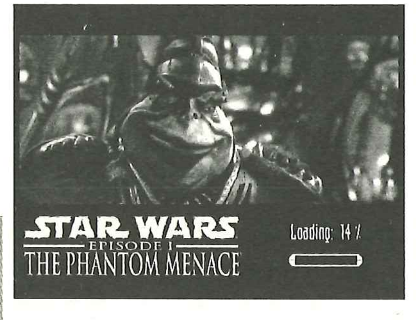


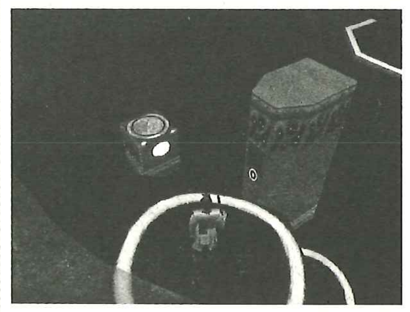
现在你又扮演欧比王了，往前走上圆型平台，等碟盘升上来时上去，这组圆型平台共有三层，你必须在中间那层走下碟盘，然后利用双跳跃跳到对面的圆型平台上，跳过去后再顺着路走，最后又会到一个没别的通路的圆型平台。干掉机器人后往右下方看可以看到另一组有升降碟盘的圆型平台，再利用双跳跃跳过去，然后再搭碟盘升到最上层去。在最上层会有一只机器人要处理掉，然后通过你所看到的门，你会进入一个房间，必可以看到一个开关，附近的墙上还有栅栏将一块颜色不同的区块隔开。先按下这个开关，升降梯就会升上来，走到边缘看到右前方有突起的平台，利用双跳跃跳过后可以看到又有一个开关，按下后会听到闸门开的声音，跳下平台按下升降梯的开关，等降下来后再按一次，然后赶快搭上去，因为它又会往上升，你会看到刚才的栅栏已打开，露出一块颜色不同的区块。你拉拉看后会发现原来又是一块垫脚石，将之推到下层然后你再跳下去，将这个箱子推到左边有蓝色力场隔开的地方，你会发现上层有个打开的门。将箱子推到下面，然后跳上去进入那个门，你会看到总共有八个控制面板，这些面板就是用来控制那些蓝色力场的，你的目的是要调整这些力场改变这些力场的方向，然后造出一条通路出来。





你可以看到每一个面板都有两个成直角的刻度，按下去后可以发现这个刻度会旋转，总共可以把面板分成四种区块，分别是右上右下左上左下。现在你从右到左将八个面板分别调成左下、右上、左下、右上、左下、右上、左下、左上，这时你可以看见蓝色的力场在旋转后中央出现一个通道，走过通道到达另一边后利用升降梯上去，再通过一个门后，就会换人了。

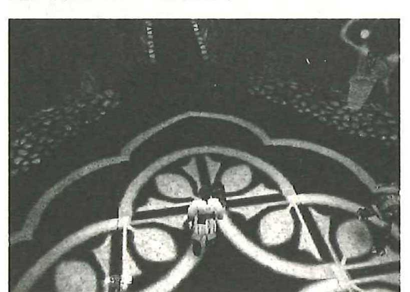




现在你又扮演皇后了，赶快将操作雷射炮台的机器人干掉后，接管这座炮台，利用这个炮台干掉一狗票的机器人和毁灭者。清除乾净后往楼梯上走中间有个大门关了起来，你会发现左右都有门，且各有一台毁灭者和一些机器人朝你冲来，最好的方法还是将Panaka引上阶梯后让他对付这些机器人，然后你站在台阶的中央，这样敌人射不到你，而且Panaka也不会因为要保护你，而跑下阶梯让你被毁灭者追。

等Panaka干掉这些机器人后往左边房子进去，处理掉讨厌的挡路者后跳到窗外，然后顺着楼檐向右走，可以从打开的窗户进入另一个房间，里面可以找到补满血医疗包。打开门后进入一个大厅，就是你之前上阶梯时看到它关起门来的那个大厅内部，还可以看到你要找的总督正大剌剌地座在椅子上，还对你出言不逊。你先跑到旁边将侧门打开，就是刚刚你爬窗的房间，把Panaka也叫进这个大厅，这时后总督还会不知好歹地叫出一票机器人来攻击你，当然不消三两下就被你干掉了，此时走过去再和总督这个懦夫说话，然后又会换人了。

现在你又扮演欧比王，往前走向圆型平台，往右下看可以看到一个碟盘在升降，趁这个碟盘的高度和你差不多时跳过去，然后你可以发现这组平台中间的那层有路连到别的平台。顺着路一直往前走又会走到一个没有路的圆型平台，等升降碟盘来时上去，这组圆型平台共有四层，从上往下数的第二层又会有路连到另外一个平台，到另一个平台后你会发现又没路走了，但离之前魁刚和达斯魔作战的天桥只有一点距离。



双跳跃后你就可以翻上这个天桥，但此时却没看到另外两人决斗的身影。上了天桥后往左走会发现一个大门，进去后有红色层层的力场阻隔，通过这些力场后你会看到达斯魔的红色双刃光剑正刺入魁刚的身体，你大喊一声No后冲进去，开始你和达斯魔最后的一场决战。达斯魔的武功可不是盖的，正常状况下要打赢他非常困难，好不容易损耗他一半的血后，他又会翻身跳上上层的铁板天桥，你也只好追上去。因为若你不追他也会用他邪恶的原力来“电击”你，所以你也翻身跳上天桥接受达斯魔的挑战。在千心万苦下击败达斯魔后，走下天桥听魁刚说遗言，他交待你要好好照顾Anakin后，说一句“原力与你同在”就去世了。接下来就是精彩的结尾动画。



后记

笔者在打最后大魔王达斯魔时发现一个很简单的方法，一开始先不要往右走，往左绕过中间的圆洞到房间的另一边，达斯魔并不会追你，他会呆呆的站在对面不动，这时拿出你的雷射枪不要客气，狠狠地招呼他。这时他的生命值并不会显示出来，但其实他是会受伤的，等到你射的高兴满意后再接近他，此时他的生命值就会出现在屏幕上方，因为之前他已被你轰得差不多去了半条命，所以你象徵性地拿出光剑向他挥一刀后，他就会急忙飞身上天桥，你再追上去后和他硬碰硬补他两刀他就挂了，一点都不困难。若你觉得这样拿枪射人有损绝地武士的威名，那还有另一个较差的方法，快速地向达斯魔冲去将他卡在墙边，然后不断连按Z键和Ctrl键不要有任何停顿，这样你就可以不断地使用原力将达斯魔震得让他无法出招，然后你偶尔可以挥出一刀就可以使他受伤了。但即使这样他的生命降到一半后，他还是会“瞬间”飞身上天桥，你追上去后还会是一场硬仗喔！加油了，各位绝地武士，“愿原力与你同在！”

游戏秘技

在游戏中按 backspace 键再输入密技
oldcode =显示 “debug 1”
再输一次则出现“debug 2”

happy =3 号武器威力增强并显示“Open your heart”
再输一次则出现“Excellent meditating！”并回复正常

from above =俯视视角并显示“Get up on it”
再输一次则出现“Get down ag'in” 并成背后视角

naughty naughty =背后视角并显示“Behold my neck-spike”
再输一次则出现“Blort！”并回复正常

but i feel so good =原力颜色变成红色并显示“You're the guy with the Force”
再输一次则出现“Play nice”并回复紫色

perfection =紫色原力具杀伤力并显示“Deadly force authorized”
再输一次则出现“Nobody's perfect”并回复正常

slowmo = 显示“Super slowmo mode”
再输一次则出现“Normal mode”并回复正常速度

beyond cinema =宽屏幕视窗模式
再输一次则出现“Back to 'ol pan-n-scan”并回复正常

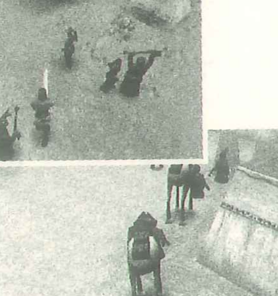
turntables =密技失效并显示“The tables have turned”或“No More Cheating for You”
再输一次则出现“t was just a dream... OR WAS IT？！”只有重新游戏一途

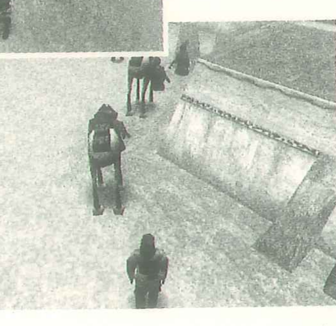
i like to cheat =得到所有武器并显示“You are now the biggest cheater in the world”
2 号武器加 500 弹药，3 号武器加 500 弹药，4 号武器加 5 弹药，5 号武器加 1 弹药，6 号武器加 10 弹药

drop a beat =增加画面效果并显示“No, really, I feel fine”
再输一次则出现“Back to reality”并回复正常



give me life =生命值变成 100 并显示“Rock on”
heal it up =生命值变成 100 并显示“Rock on”
where is gurshick= Runs credits
gurshick = Runs credits
brenando = 显示“Tech Bonus！” ”
rex = 选项视窗出现红色线条并显示“Feel the power of REX”
iamqueen =扮演艾米达拉(Amidala)皇后
iampanaka=扮演巴那卡(Panaka)队长
iamquigon =扮演金魁刚(Qui-Gon Jinn)
iamobi =扮演欧比旺(Obi-Wan Kenobi)
i rule the world = 显示“Youd da Man”
i really stink =简易模式并显示 “Skill Level Set to Weenie”
fps =显示框页显示率
donttttt =消灭敌人并显示“That's what you get for saying that”
rrrrright =消灭敌人并显示“That's what you get for saying that”
kill me now =消灭敌人并显示“DON'T DO IT MAN！！！！”
perf = 框页开关
60fps =显示“60”，再输一次则出现“30”







精品赏析 1

终极战略游戏评析

看了这个题目，大家不要认为说的是正在流行的《????》(终极战区)，本人对此类游戏不感冒。这里指的是一种类型的游戏，即通常所说的战略RPG。这类游戏的特点是画风唯美、音乐动听、剧情感人、上手简便……什么？你不相信？那么你是没有体验过战略RPG游戏中的经典名作。所谓经典，就是能够让玩家反覆把玩的作品。可是在如今的一片“即时风潮”下，过去的经典都被玩家尘封起来，加之国产游戏的青黄不接，导致如今的战略精品少之又少。为了让这种游戏类型不致被遗忘，也为了使初涉游坛的玩友了解更多的经典游戏，这里我把我遇见的自认为能称之为精品的战略游戏介绍给大家。

怀旧经典--《炎龙骑士团》

《炎龙骑士团》系列一、二集在当时来说是相当成功的作品，其中以《炎龙骑士团2～黄金城之梦》最为突出。汉堂公司的这部作品的成功之处在于借鉴了当时日本流行的游乐器上某些游戏的玩法，从而掀起了国产战略RPG的高潮。整个游戏从画面、剧情、玩法多方面无不给国内玩家带来了全新的感受。游戏的战场画面采取俯瞰视角，人物皆为Q版卡通娃娃的造型。战斗画面以全屏方式展开，各种刀光剑影以及强力法术的效果在现在看来都有可借鉴之处。游戏的剧情也是一大强点，主角索尔王子和他的朋友亚当斯为了帮助从异度空间传送过来的女主角悠妮恢复记忆而四处征战的情节，想必有些玩家还记忆犹新吧！游戏共有三十关，其中在二十七关以后会产生分支剧情，从而导致两种截然不同的结局。一种结局将不会进入最后三关，悠妮将只身一人进入黄金城，飘荡在茫茫太空……(为什么？我不愿意！)而另一种则要求玩家具备足够高的级别和足够多的药品，因为最后三关的敌人空前强大，尤其是最后的BOSS，不仅自己攻击力极强、防御力超高、生命值烂长，手下还有四名得力战将同你打消耗战。当时笔者不仅得到了终极武器“炎龙剑”，再加上FPE这一利器，依然难以轻松搞定。(也许是本人心慈面善，没好意思改得太狠了。)不过总的来说，这款游戏的难度设计还是很得当的，让你有时有“万人丛中取敌首级”的快感，有时又瞻前顾后难以定夺。

说起《炎龙骑士团》系列就不能不提到《炎龙骑士团外传～风之纹章》，这款游戏在其二代推出三年后姗姗而来，竟依然保持320X240的低解析度，完全落后于时代。(笔者并非反对低解析度，相反，本人对仙剑、阿猫阿狗等情有独钟，关键是看如何用优美的画风来弥补其不足。)《风之纹章》则通过统一的色调、绚烂的战斗动画来转移玩家的注意力，不失为明智之举。它不仅以两片CD的豪华容量上市，更配以一曲极为煽情的主题歌《蝶恋火》，使得其销售量依然可观。我对这款游戏的最大体会就是难，难，难！游戏一开始就暴露无遗，不仅敌人胡搅蛮缠，朋友会来抢经验值，NPC的AI也是颇低，偏要冲着最强的敌人而去。天哪，那些人连我都不敢惹，何况你还是万金之体，没了你就GAME OVER了……

国产巨片--《超时空英雄传说》

《超时空英雄传说》系列的制作公司宇峻科技在战略RPG游戏的制作上有相当深厚的功力，这款《超时空英雄传说2～北方密使》可以说是国产游戏中为数不多的大作了。游戏采用了全新的双向式剧情，玩家开始游戏时可从男主角“白志超”和女主角“娜塔莉雅”中任选一位进行，并且游戏当中两位主角还会多次见面，两人的行为会互相产生影响。在游戏中，你会面临众多的抉择，它将引导你进入不同的关卡、不同的情节。正因为这样的开放式多线型剧情，使得整个游戏十分庞大，光男主角一线就有五十五场不同的战役。游戏的画面可谓精益求精，人物造型细腻、场景制作精美、战斗场面更是气势恢弘。游戏采用斜45度视角，战斗画面直接在地图上展现出来，无须切换画面。尤其是施展全屏魔法时，的确有种振奋人心的效果。游戏中最引人入胜的要算它自由自在的转职系统了。所谓转职，就是角色到达一定级别后，可改为其它职业，不仅学会了新职业的技能，而且原有的技能还原封不动地保留下来，同时各项属性会得到相应提高。因此，可以让角色在各种职业中来回转换，学会不同的技能，提高自身的属性，成为游戏的一大乐趣，很适合象我这样的“练功狂”。游戏另一特色在于五种不同的难度选择，玩家可以根据自己的实力或爱好，选择不同的难度，“总有一款适合你”(引用广告词)。以笔者这样的菜鸟水平，当然选择“天真的试探者”了。哈哈，管它什么胜利条件，咱杀光了再说。^0^

顺便提一下宇峻的新作《古文明霸王传》，总体来说和《超时空英雄传说》系列没有太大差别，除了画面



更加精美，融合了东西方文明的特色外，最大的不同就是两位主角分别代表了正邪两面，玩家必须在游戏一开始就选择充当“救世主”还是“杀人狂”。游戏也有五种难度选择，不过笔者认为选择代表正义的主角“骠”相对简单一些，尤其是在游戏后期，毕竟邪不压正嘛！但当笔者看到引以为豪的骠在朋友的邪恶主角布雷克的狂轰滥炸之下毫无还手之力时，心里真不是滋味。

童话小品--《古大陆物语》

《古大陆物语》系列堪称日本游戏史上的一棵长青树，一直出到了八代，再加上合集、外传，真是数不胜数。其中PC版并且经过汉化的作品有《古大陆物语》、《古大陆物语2～雅克王的远征》、《古大陆物语Ⅳ～银翼传承》、《古大陆物语Ⅴ～毁灭天镜》、《古大陆物语8～勇者斗狂神》以及《魔城戮战～四个封印》(《古大陆物语》一、二合集）。这些游戏都很小，不象如今一些游戏动辄要上百兆的硬盘空间。（咱就不提最近出生的那个一口吃掉1.2G的家伙了……）不要嫌它们个子小，标准战棋游戏的要求它们可不含糊。动人的CD音轨（当然，早期的几款游戏采用Midi录制，也满动听的），唯美的游戏画面（事实上，只要看见片头的TGL的标志，那么这款游戏的画面你就放一百二十个心吧！），剧情方面虽然摆脱不了英雄救美呀、维护和平呀之类比较“俗”的话题，但在游戏中却有跌宕起伏的变化（建议你们玩通关以后再看一看这个游戏的容量，相信一定会感触很深的）。至于声光方面嘛，怎么说呢，好几年前的游戏了。战斗画面不是那种惊天地、泣鬼神般的壮观，而是以幽默爆笑的风格展现出来，让你在激烈的战争中发出会心的一笑。当然其中的《魔城戮战》要另当别论了，因为它是比较后期的作品，在声光方面比前作有了很大提高，尤其是片头那长达十八分钟的动画以及配合剧情而穿插的过场动画，笔者至今未能目睹，被列为人生一大憾事。值得一提的是，日本一些小游戏的声光虽不及西方大作，但声优却是一流的，这是无可辩驳的。全程语音不说，而且人物的配音极其惟妙惟肖，能给人一种身临其境的感觉，真正体会到游戏的含义。

画面之王--《神奇传说》

记得在97年11月的《家游》上第一次见到关于《神奇传说》的介绍，禁不住眼馋手痒；而当在《软体世界》上发现《神奇传说～时空道标》的彩页时，更有一种相见恨晚的感觉。直到98年下半年，终于见到了她的简体中文版上市。这款游戏的画面简直无可挑剔，从人物的造型、色彩搭配到场景的渲染，再到动画的制作，无不显示出TGL的唯美画风，简直让人难以相信只用到了256色。至于它的战斗画面，也是一流的。Q版大头娃娃极其搞笑的跑跳劈砍，以及绚烂的全屏法术，一定会给你留下深刻的印象。要问《神奇传说》一、二集哪一部更好，实在难以定夺，不过笔者更喜欢《时空道标》，不单是因为她的画面更为出色，也不单是因为以卡羚为首的一群可爱女主角，它的剧情也更加吸引人。顾名思义，这款游戏是在两个不同的时空背景下进行的，随情节的发展，不仅可以揭开男主角艾鲁的身世之谜，而且那一段跨越时空、跨越神人界限的感情实在令人……（谁有手……绢……借我？）当然，它也不是十全十美的，譬如说它的操作界面，可以说朴素之极，属于那种与Windows界面完全“兼容”的类型。不过在笔者看来最近一些游戏做到了鼠标发光、菜单着火的份上，也未必可取，毕竟再好看的界面还是不能掩盖游戏内容的贫瘠。另外，它的内码转换还存在一定问题，但这无伤大雅，要怪就怪微软为什么不开发一个多语言兼容的平台吧！

终极战略--？？？

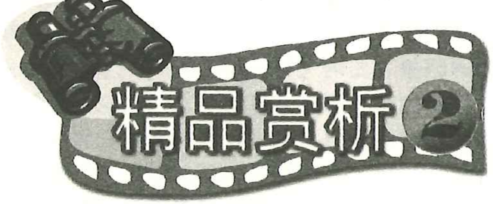
这是一款惊世骇俗之作，这是一款能令我义无反顾争先恐后飞奔至银行的游戏，这是一个能让我的CPU、主板、显示器……彻夜不眠直至烧毁的病毒，这是一个能吞噬我所有宝贵休息时间的恶魔……

首先，一见到它的画面，你会有种眩晕的感觉，世界上竟有如此精美绝伦的画面？（注：因各人审美观各不相同，产生的效果也不尽相同。假如你以《三国志曹操传》或《抗日地雷战》之类的画面为美的话，那么你一定会对它嗤之以鼻，毕竟写实画风与唯美画风的差距还是很明显的。）整个游戏洋溢着一种清新明快的感觉，以至于每一幅画面我都想Snap进我的硬盘。游戏的音乐也是悦耳动听，决不会象如今一些游戏那样充满了似曾相识的感觉，啊？！谁把我的抓音轨软件删掉了？至于游戏的全程语音，哈哈，我早就将它们作为开关机音乐了。当然，最重要的还是剧情，开放式？Mud-like？No，No！试想，如果玩一个战略RPG游戏根本不知道下一步该干什么，那还有什么“战略”可言？这款游戏采用的单线型多分支多结局的方式，人物个性在这里刻画得惟妙惟肖，剧情也是跌宕起伏、峰回路转，人物之间的感情表现得淋漓尽至，我好想哭……



可惜，这部游戏还未出世。为什么？为什么《仙剑》能创造一个RPG的神话，而战棋游戏却没有自己的终极大作？《幻世录》、《风色幻想》的表现虽不错，但还不够好；汉堂的新作《天地劫》不日将面市（编者注：本期已配套光盘），让我们拭目以待吧！



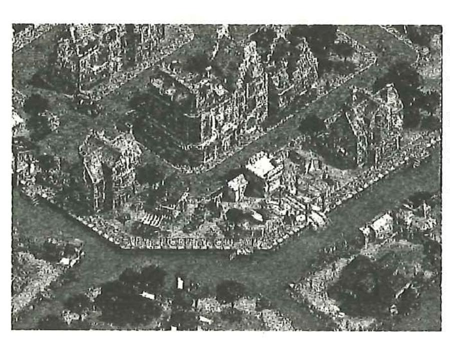


盟军敢死队：使命的召唤

正在我百无聊赖地把《盟军敢死队》反复攻关，追求最佳战绩时，《使命的召唤》来到我的身边，求战心切的我假日里连战三天，终于每关均以最佳战绩打通。开心、激动之余，我决定也放下刀枪（鱼叉、香烟、炸药……），舞文弄墨，和大家聊一聊我的"特种"生涯。

首先讲讲与《盟军敢死队》相比，《使命的召唤》的改进和优点。给我印象最深的倒不是地图的扩大、敌人兵种和AI的加强、特种兵"办事"手段的增加、迷人的欧陆风光、声光表现的升级……当然这些要素不论对于初玩者还是曾经"深入敌后"的老兵都非常重要，大家自己体会好了。我个人以为《使命的召唤》最好的改进就是它让我开开心心的达到最佳战绩。嘻嘻，开个玩笑，因为一代的16关以后简直是太苛刻了，让我在时间方面怎么也不能最佳，未免是个瑕疵。一代的老兵们注意了：《使命的召唤》中的上司比较通情达理，只要你完成任务，不要牺牲；其次，方法上别跟巴顿将军转行干特种似的一味在墙角硬拼，丢失了特种兵的风格。有了以上三点，你的时间自然会在最佳之内，找风景抓图吧，不必太匆忙。

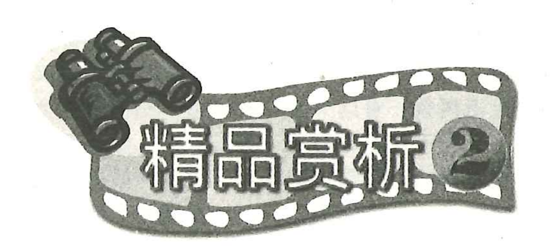
读者看到这里千万不要误以为过关很容易，新兵也不要急于追求"满星"，欲速则不达，这个游戏的难度是相当大的，耐心始终是最重要的。游戏的难度虽然大，但是你会发现它难得有道理，绝对不会让你做一些简单重复的"体力活"（练功、升级、收集资源），除非你被卡住了，否则每一分钟里你都有新鲜的环境与目标，一种方法不行，另外的可能非常有效。如果你犯错误了，可能当时就被冲锋枪扫倒，也可能巡逻队转了一圈后警报大作，让你的手下们四面楚歌，最惨当数打了好久发现调动有误，白白苦费心计忙了半天还得退回去，甚至导致任务失败。真实条件下非常多的意想不到的情况游戏中都有反映，而且可信度很高，非常逼真地带你回到二战那个年代，满足你的铁血男儿梦。出现的种种"麻烦"虽然很多，但是用你特种兵的脑袋一想，便会恍然大悟，继续战斗，所以它的易玩性就在于其模拟现实！



PYRO的高超创意，绝不逊色于《帝国时代》的图像声光，可谓内外兼修，加上特有的"易玩性"，使这几个"特种兵"简直酷极了，完成任务的感觉非常好，保证玩家通关后大呼过瘾。本人以为，同一代一样，《使命的召唤》绝不愧对《华山论件》里的五把短剑！！（编者注：不好意思，它只得到四把短剑）

本文比较偏向于照顾打过一代的老兵，也当然地选择了难度大的HARD，但是新手也请不要弃我而去，毕竟战术是一致的，不过开始时就不要太在意"星星"（战绩）了，不妨先打EASY通关，再回HARD挑战。这个游戏提供的空间是相当大的，比一般的即时战略游戏更加注重策略性，要求你灵活机动地带领几个精锐分子在不同的战区活动……总之一句话："你面对的是一个比拼IQ的游戏！"

"Welcome officer, let go. Your mission consists in…"



柏德之门 Baldur's Gate

《柏德之门》（Baldur's Gate）前一阵风靡全球，国内酷爱RPG游戏且英文不错的玩家对它也是评价颇高。不过大多数普通玩家对《柏德之门》还比较陌生，特别是对它的背景知识不太了解，也感觉上手很难，故小生在此作一些介绍，以期对新手有一些帮助。

背景知识

《柏德之门》是大名鼎鼎的Interplay公司下属的Black Isle工作室开发的一个模拟西方传统的AD&D游戏的RPG的电脑游戏。

这里必须解释一下AD&D游戏是什么。AD&D游戏是西方的一种纸上桌面RPG游戏。纸上桌面RPG游戏又是什么呢？（好烦吧？！）纸上桌面RPG游戏，最浅显的比



喻，小时侯玩的陆战棋，还记得吧，自己指挥司令军长去冲锋打仗，很过瘾吧？这么去理解比较通俗易懂。当然人家老外有自己的一套，记得大学时有同学搞来一套《强手》的纸上游戏，很是好玩！后来一看到《大富翁》，就知道那是台湾人抄人家老外的《强手》，不过是从纸上抄到了电脑上而已。

《柏德之门》实质上也就是把AD&D游戏从纸上搬到了电脑上。它使用也是AD&D游戏的规则(如战斗系、魔法系等)。当然Black Isle工作室搬得是很不错的，因为《柏德之门》号称是最接近纸上AD&D的电脑游戏，比以前所出的AD&D游戏如《魔眼杀机》系列等无疑要高出一截。无论是角色设定，还是武器魔法系统，都可说是完全移植，和真正的纸上AD&D游戏几乎一样。《柏德之门》中，Baldur's Gate其实是一座城市的名字（不要以为是一扇门哟！），它是Faerun大的Western Heartlands的四座城市中最大的，其它三座较小的城市分别是Candlekeep 、Beregost和Nasnkell。整个地区的地形主要是森林和山区。知道这个对你在大陆上冒险当然有用。

对了，《柏德之门》的官方网页是：http://www.interplay.com/bgate/，有空可以去她的娘家看看，也许还能看到它的续集的最新消息呢。

游戏特点

说起RPG游戏，众高手们都知道从哪几个方面去评价。那么我们就一个一个来看看吧。

首先RPG游戏最重要的当然是情节。《柏德之门》这一点很出众，可以说这是它最具吸引力的地方。情节曲折复杂、精彩奇妙，分支情节极多，想要玩遍所有的分支，嘿嘿，即使你RPG游戏的高级老鸟，也只怕要花上百来个小时才行。很多情节也颇具挑战性和吸引力，让你欲罢不能。

分支情节多，自然NPC也多。游戏中可以遇到和加入的NPC，从小偷到强盗，从工匠到法师，可谓千奇百怪、无奇不有；各种各样的NPC对你寻求线索、完成任务有很大帮助，这使得你在游戏中不得不细心仔细一些，记住多跟别人打招呼、套近乎哟。

当然，RPG游戏的地图是很重要的一个环节，丝毫不逊于地图在冒险类游戏中的重要地位。《柏德之门》的地图可用一个词描述：庞大！极为庞大！要把整个大陆都逛一遍，那可不是件容易的事，有兴趣的玩家不妨试试看，累不累？

既然是RPG游戏，当然就应该有种族和职业的选择。

这一点，大陆台湾的RPG游戏，特别是武侠RPG游戏，做得不太好。玩家都好象只能做汉族的“人”（大侠韦小宝只怕还是少数民族呢！设个神仙、怪物之类的属性，挑什么让玩家自己决定多好呀！），也只能做少侠（想体会一把“老当益壮”都不行！），而且，一开始还都是无业游民（小混混一个是也！）。为什么不给玩家多一点选择呢？实现并不难，关键创意不够。

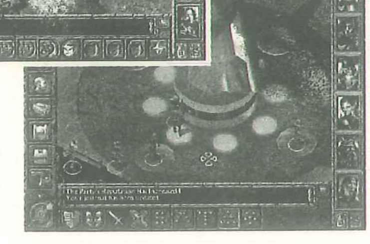
咱们现在看看人家的创意：种族(RACE)有：人类（HUMAN）、精灵（ELF）、半精灵（HALF-ELF）、侏儒（GNOMES）、半兽人（HALFINGS）、矮人（DWARVES）共六种。每个种族都有自己的特点，主要体现在对职业的限制和各种能力属性值的差异上。例如，人类可选择的职业最多，能力也最平均，比较适合一般人玩；而半兽人可选择的职业最少，是很有挑战性的种族。

职业（CLASS）又分为：战士（FIGHTER）、浪人（RANGER）、游侠（PALADIN）、牧师（CLERIC）、德鲁依（DRUID）、魔法师（MAGE）、盗贼（THIEF）、游吟诗人（BARD）、专门法师类（SPECIAL MAGE）、多重职业（MULTI-CLASS）共十种。

职业的不同，则人物的各种属性值和技能大不相同。这种创意就很好，既能满足一般玩家的需要，又能提供很大的冒险和挑战自我的自由空间，大大增强了游戏的可玩性和耐玩性。这种思路很值得我们国内的游戏开发者借鉴。

再看看《柏德之门》的战斗系统。《柏德之门》采用的是即时战斗系统。作战的难度可真不小。这让我特别怀念《魔法门6》的双战斗系统切换的设置，哈哈，打不过赶快敲一个ENTER ，咱们慢慢来、一个个灭！不过，《柏德之门》的战斗更真实、更富挑战性、也更考你的才智！战斗前和战斗中都要多想一想，仔细找找敌人的弱点，不可一味强攻蛮干。智取敌人、以弱胜强，方显英雄本色！

最后说说《柏德之门》的画面和音效。虽说画面和音效在RPG游戏中不是最重要的因素，但Interplay这样的业界泰斗旗下的工作室，自然会在每一个细小的地方体现出Interplay品牌的价值。进入32-bit模式看看，你一定会为画中逼真细腻的世界所倾倒。再听听那潺潺流水、啾啾鸟鸣的动人声音，你不得不承认，《柏德之门》的画面和音效是目前RPG游戏中最出色的。



总之，虽不能说《柏德之门》就是最好的RPG游戏，但一个真正的RPG游戏爱好者，如果不到《柏德之门》的世界里来走一趟，他会很遗憾的。《柏德之门》确实值得你去为之沉迷！至少在我看来它是RPG游戏的梦幻之作！



玩家心声

恭喜！恭喜！贵刊邮购部的开张，对我等读者来说，无疑是一大惊喜，终于又有一处店铺，可以买到我们心仪的东西，可惜大概是新开张，没有进我想买的货，只好等下次了。

据我所知，贵刊上好象没有关于模拟器的文章，毕竟用电脑玩街机、PS、N64的游戏是非常爽的事情。而且全国也有不少模拟器爱好者，为何贵刊连一个栏目甚至连一篇关于模拟器的文章也没有，这是为何？难道贵刊认为模拟器软件没有经过许可，瞧不起吗？

黑龙江　燕菲

ASUKA：模拟器本人也十分喜欢玩，怎么会瞧不起那？在过去的杂志上我们曾经有过介绍。你可能没有看到，今后我们会加大对模拟器的报导。

这本杂志是我第一次买，路过书刊店时，封面很醒目，画面也挺亮丽。而其中彩页印刷的相当好看，再加上不算高的定价，便欣然掏出所有的银子买下这本杂志。回家看后觉得很好，从7点一直看到快12点，才想起作业没写，幸亏那天老师大发仁慈，作业不太多，否则.........

贵刊的封面，封底应多设计几种，然后提前在前期让读者自己去选，哪个封面投的票最多就用哪个封面。例如：第五期的封面在第四期先找好几个让读者选，或是让读者自己设计封面，然后寄到贵刊选一个做封面。

还可以让读者为封面写一个故事，选一个比较好的登在上面，或是搞一个电脑画廊，让读者投一些自己画的画。

河南　杨韬

ASUKA：多设计几种封面让读者选...听起来好像很不错，但我们的美编人员铁定会大吃不消（啊...有人在哭了...），因为封面的设计必须相当慎重，自然所花的时间也会较多，实际施行起来一定会有困难。关于画廊，也是一个不错的主意，可以采纳。

如何开头好哪？首先声明我是女生！自从98年底才拥有了自己的computer，不过也只限于学习之用，自从99年2月份在书刊亭上一眼被《无尽的宿命》的小珍吸引住，这才走进了游戏一族，不过几乎还是个门外汉，什么都不懂。但是我将与刚拥有PC的同学共同学习，切磋。正因为如此，贵刊成为了我特别钟情的一本杂志。

说来不怕别人笑话，贵刊的封面与比较唯美的观点是吸引我的一大原因，有时我独自发呆时，忽见贵刊，不禁赞叹："好美"。自从玩了《无尽的宿命》、《心跳回忆》、《战国美少女》这几款游戏以后，我突然发觉是我这个人太无聊了吗？为什么我没有别的玩家那种"刻骨铭心"的玩后感？鼠标按的多了，敌人隔三差五的准时"报到"，弄的我都麻木了。

杭州　　高晴

编辑们的语言幽默、活拨、有现代气息，很合我们年轻人的口味。只是无论在介绍游戏的选取上，还是华山论剑的评分上都只站在男性的立场。我自然知道女性玩家现在还不成气候，但看喜欢的杂志时一点也没有被注意的感觉，的确不好受。

总之，小小的牢骚只是一吐为快，我知道，改变一本杂志甚至一个小栏目的风格都绝非易事，只希望《软件与光盘》越办越红火！

南京　马玉茜

ASUKA：说实话，在游戏这个圈子里，女玩家是稀有之物，但这却是是一股不可低估的力量。据调查，女玩家的比例已经占到了所有玩游戏人数的6.5%！而且最近我们收到的回函当中，女性玩家的数量也多了起来。对于尊重女性玩家的观点，我想这是趋势，我们的编辑部同仁也有这样的共识（嗯...该是招收女性编辑的时候了）。今后女性朋友不用声明自己是女生，我们这些小编看的相当的"清楚"^-^，绝对不会忽略你们的存在的。

获奖名单

姓名	地址	邮编
李洋	张家口市南瓦盆窑38号	075000
梁挺	湖北省武汉市汉阳区鹦鹉大街289	430052
彭帆	重庆大学一舍525	400044
李春丽	北京市丰台区五里店南里小区19门2门203	100071
王哲	兰州市畅家巷134号573室	730000
陈强	重庆江津市56013部队73分队	402260
程志峰	浙江省宁波市江东区樟树街48弄59号307室	315040
朱先军	黑龙江商学院102信箱	150076
汪瑶	杭州市东新路358号	310004
李军	兰州市付家巷7号楼中单元401室	730030

联谊厅



玩家诊疗室



问 最近听说VOODOO3上市了，和VOODOO2相比有那些优点那？还有TNT2何时上市？

安徽／张楠

答 VOODOO3比VOODOO2要强不少，如显存扩大到了16～32MB，而且是SD的，DAC为350MHz，而VOODOO2仅为135MHz。它最强的地方是它的Glide 3.0对游戏支持非常好。TNT2已经上市了，如帝盟的V770等。

问 我有一台电脑，配置为C300A（超450）、64MB、6.4GB、Riva128ZX、PCI724。每次玩游戏过大约15分钟后总是死机，而且热启动后无法进入WIN98，不知为什么。

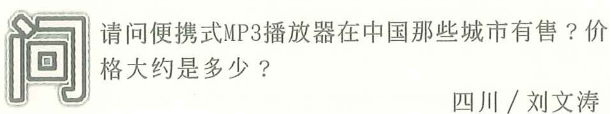
广东／何师伟

答 你的CPU超频到450后，如果不做特殊的处理是不能稳定工作的。首先，要解决散热的问题，其次，看一看你的内存是否是PC-100的，最后，看看CPU的B21脚是否已被封死。同时应当扫描一下硬盘，看是否有错误，并扫描是否有病毒。

问 我有一台电脑为P-166、48MB、T2P4、2.1GB、VOODOO2、S3。现在想把SB16换成DIAMOND的S90或SB！Live Value，不知道PCI的带宽够不够，对视频是否会有影响。

南京／李鑫

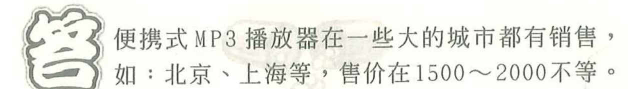
答 PCI带宽够不够？？？是说声卡吗？好象现在还没有AGP的声卡^-^，我觉得你首先应当升级你的CPU，P-166带VOODOO2实在是......不太流畅吧。如果是VOODOO2那么最好你的CPU是在300以上。



问 请问便携式MP3播放器在中国那些城市有售？价格大约是多少？

四川／刘文涛

答 便携式MP3播放器在一些大的城市都有销售，如：北京、上海等，售价在1500～2000不等。



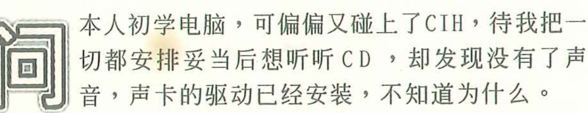
问 本人电脑为AMD K6 2-300、64MB、ASUS V3000、4.3GB。现在想升级，不知道升那种显卡好，如果用TNT的话，是否可以发挥其潜能？我的CD-ROM在看VCD的时候经常因不读盘而导致死机，请问现在那种CD-ROM的质量比较好。

广东／梁海都

答 我本人建议你升级为VOODOO2，因为在游戏方面比较出色，要发挥TNT的潜能，CPU的主频最好在400以上。CD-ROM这种东西用长了以后，激光头上就会有灰尘，导致读盘性能下降，建议每半年更换一次。比较好的有美达，三星等。

问 本人初学电脑，可偏偏又碰上了CIH，待我把一切都安排妥当后想听听CD，却发现没有了声音，声卡的驱动已经安装，不知道为什么。

上海／朱贤俊



答 检查一下光驱与声卡之间的音频线是否正确连接。

问 玩2D游戏最大的瓶颈是什么？我一直认为玩3D游戏要CPU的浮点能力强，玩2D游戏要CPU的整数能力强，对不对那？请介绍一款400元左右，显存4MB以上的显示卡（PCI）。

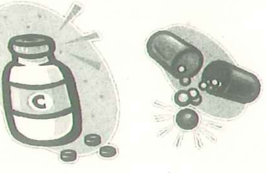
大连／顾一鸣

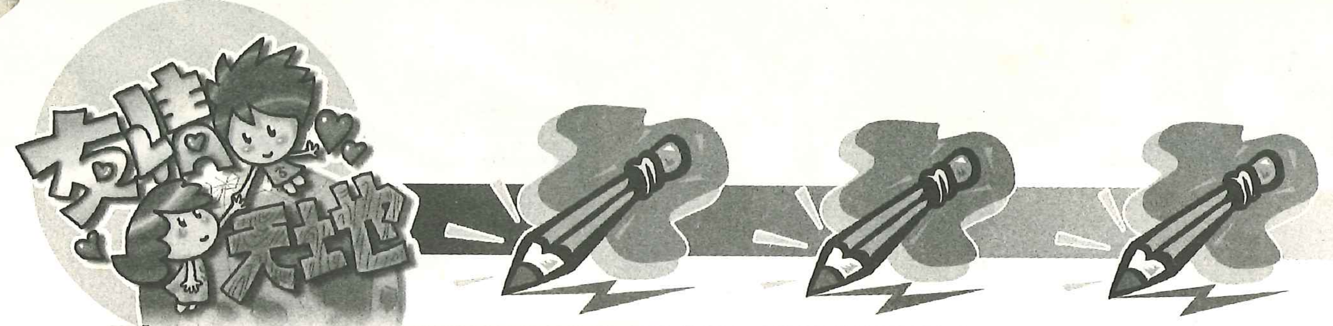
答 最大瓶颈就是CPU。3D游戏对浮点能力要求较强是对的，关于2D游戏对整数运算的要求我到是没听说过（3D讨论的过多了^-^），400元左右的显卡我推荐使用VOODOO。

问 你们好，小女子第一次向你们请教问题：由于本人资金短缺，又想升级主板和显卡，但是只有1000元左右，请专家提一下宝贵意见。

广州／赵丽娜

答 1000元····好象少了点^-^，显示卡就算了吧！我建议你把CPU升为AMD K6 2-350，随便什么牌子的MVP3主板，价钱加起来大约1000元。





上期我们新单元“友情天地”甫登场，便受到了许多读者的瞩目，纷纷询问这是否为提供读者相互交友、交换心得的渠道。没错，本刊为了能够让爱游戏者真正不寂寞，所以才开辟了这个栏目，想交朋友（笔友）的读者，千万不要犹豫喔！

我们偶尔不定时会有台湾朋友在这个单元亮相，希望读者能多多来信鼓励。另外从下期开始，我们每期都会从来信中挑选一位“友情人物”，并制作特别版面，让更多的读者能够认识你喔！

●欢迎读者写上你的真诚告白、附上照片或自画像，内容越是劲爆有料，就越有机会成为我们的友情人物喔！

终于换我出场啦！

背影

姓名：郭丽莉(女） 24岁
地址：台湾省高雄市三民区鼎山街584号
绰号：小可爱 （因为我真的长得很可爱啊！）
最喜欢吃的食物： （所有高热量的食物都喜欢）
最喜欢的影歌星：辛晓琪(大头仪)
最喜欢的运动：游泳、有氧舞蹈
兴趣爱好：听音乐、环游世界、逛书局、打屁
最喜欢的宠物：大、小乌龟

姓名:史敬
地址:河北农业大学经管院贸易经济9502班
邮编:071001
性别:男

姓名:黄鹏俊
地址:福建省龙海市石码镇打索街53号
邮编:363100
Email:HXS@PUBLIC.ZZPTT.TJ.CN
性别:男

姓名:顾磊
地址:昆明市五华区豆腐营新村3-24栋1单元202
邮编:650034
性别:男

姓名:姚远
地址:北京市朝阳区华严北里20楼3-1202
邮编:100029
性别:男

姓名:郭海娜
地址:浙江省杭州市上城区水陆寺巷4幢5单元702
邮编:310003
性别:女

姓名:张昭
地址:河北省邢台市一中96108班
邮编:054000
性别:男

姓名:刘颖
地址:成都市树德实验中学初一(12)班
邮编:610031
Email: Lingaoll@mail.sc.cninfo.net
性别:女

姓名:董树峰
地址:湖南长沙国防科技大学
邮编:410073
性别:男

姓名:刘伟朋
地址:辽宁抚顺乙烯高中高二(2)班
邮编:113004
性别:男

姓名:肖福华
地址:广西省南宁市大板三区二十五栋2号
邮编:530022
性别:男





回函卡

1999/7月号（总期：10）

我 们 正 在 倾 听 您 的 声 音

读者个人资料

姓　名：____________________　年　龄：_______　性　别：□男　□女

E-Mail：____

电　话：____

学历（学校）：______________________　职业（公司）：____________________________

地　址：____ 邮编：_____________

主　机：□486___　□Pentium___　□PentiumⅡ___　□其它______

内　存：□8MB　□16MB　□32MB　□64MB　□其它______

硬　盘：___GB

多媒体设备：□MODEM　□摇杆　□3D加速卡　□音效卡　□其它______

接触游戏的时间：□1年以下　□1年～3年　□3年～5年　□5年以上

最喜欢的游戏类型（可复选）：□动作□策略□冒险□角色扮演□战争□养成
□模拟□战略□智育□解谜□运动□博奕□教育

您每月在软件上的花费____________。

●您是否愿意成为我们的 **特约作家**，
并且将你玩游戏的心得告诉我们，
让这本杂志因为你的参与更添一份光彩。
□愿　意　　□不愿意

杂志意见调查

1.您购买本期杂志最主要的原因是（可复选）：

□价钱便宜　□封面吸引人　□经常性购买　□朋友推荐　□不小心看到　□需要攻略
□想看最新的游戏介绍　□想看本期的某些专题报导　□可参加抽奖　□想要收藏
□杂志编排活泼　□想参考杂志对游戏的评价

2.您喜欢本期杂志的哪些专栏（可复选）：

□专题报导　□采访热线你我他　□软言硬语　□网路夜未眠　□特别企划　□万智牌竞技场
□游戏快门　□流行资讯网　□华山论件　□万象攻略台　□综合布告牌　□PC告示风云榜
□友情天地　□游戏特攻队　□精品赏析　□玩家信箱　□玩家心声　□樱花路透社
□周边发烧街　□设计师的百宝箱

3.您希望在《软件与光盘》参与的活动类型是（可填选两个）：

□有奖徵答　□回函抽奖　□游戏比赛
□徵文比赛　□读者座谈会　□配套光盘
□产品折扣优惠

4.您对本期的封面评价如何？□不喜欢□普通
□喜欢□很喜欢

5.您最希望本刊制作何种类型的专栏？

____

6.您最希望看到哪个游戏的最新消息？

____

PC告示风云榜

排行活动

●请写下您最希望赶快上市的游戏名称：

	游 戏 名 称
1	
2	
3	

双向联谊厅

●不论你对这本杂志有任何的意见、批评，或是软、硬件、游戏上的问题，亦或是你有更好的idea想提供给我们，即使你只是单纯地想发发牢骚，也欢迎你在此写下珍贵的建议：

●如果你想加入我们的友情天地，欢迎您在此写下你的真诚告白与资料。

友情天地

姓名		性别		真诚告白
笔号		年龄		
最欢吃的食物				
最喜欢的影歌星				
最喜欢的运动				
最喜欢的宠物				
兴 趣 爱 好				

甘苦流言板

●爆机了吗？也许你对某个游戏有很多话要说，不管是甘是苦，赶快将你的玩后**流言**跟我们分享吧！

游戏名称：__________ 评分：__________

请沿虚线剪下

●回函请寄：北京市海淀区上地四街1号　软件与光盘杂志特约服务部收　邮编：100085
●杂志邮局订阅：(本刊邮发代号)2-213　(国外代号)M231　(国内统一刊号)CN11-3941/N　定价7.8元



天子傳奇

一场昏君与九九天人之命的天子之争



痴情朱雀女决心跟定姬发，
他要如何逃离情网？



漫画天王黄玉郎＆超人气谜像视觉，
首度王见王倾全力打造世纪末大碟！



兄长姬考魔迷心窍，亲弟姬发
要如何降魔解殃？



步步惊险，重重劫难，姬发
天子之路势必精彩！

三千年前，商朝末期，纣王荒诞残虐，
百姓民不聊生，怨声载道。
当时西岐诸侯姬昌宅心仁厚、爱民如子，
身受地方百姓爱戴，
故招纣王猜忌，视之为心腹大患。
其后姬昌夫人，怀孕三载，卒诞下麟儿一姬发。

另一方面，纣王经由祭司指点，西方有“妖孽”诞生，
便派出九大高手，赶往西岐，目的是一杀姬发！

纣王、天魔、天妖、魔君...人人都要姬发这位九五之尊的命！
危机直扑姬发而来...
他能摆平这些命运中的干戈，顺利登上天子之位吗？





邮发代号：2-213　国外代号：M231　国内统一刊号：CN11-3941/N　定价7.8元